PS3 VS. XBOX 360: БИТВА НАСМЕРТЬ
стр. 36

№01 | 274 | 2009
ПЕРВЫЙ ЯНВАРСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



SQUARE ENIX
стр. 42

FINAL FANTASY.
КУДА УХОДИТ ДУША?

METAL GEAR SOLID 4
ИГРОФИЛЬМ ВОЗВРАЩАЕТСЯ
СМОТРИТЕ НА DVD

LEFT 4 DEAD
стр. 70

КАК ВЫЖИТЬ В ЭПОХУ КРИЗИСА?

«СИ» В ЯПОНИИ: MADWORLD И YUKE'S
стр. 16

ОНИ РАБОТАЮТ НА СОВЕСТЬ И ЗА ИДЕЮ

MOTORSTORM PACIFIC RIFT
стр. 84

ВСЕ СОНИБОИ ПОПАДАЮТ В РАЙ

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING
стр. 64

ОДИННАДЦАТЬ МИЛЛИОНОВ ЗОМБИ

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ПОСТЕРА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 176 СТРАНИЦ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

- Warfare
- «XIII век: Русич»
- «Операция «Багратион»
- «В тылу врага 2: Лис пустыни»

2009

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Сергей Цилюрик	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

Слово редактора

Январь 2009 #01(274)





НА ОБЛОЖКЕ
Смерть Айрис

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Дмитрий Нечитайло

ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
Тецуя Номура

Так получилось, что своя PS one у меня появилась гораздо позже, чем Dreamcast. Я с увлечением проходила свежайшую Skies of Arcadia, одну из двух игр, ради которых купила приставку, а вот с эпохой Final Fantasy VII-IX познакомилась сильно позже остального мира. Что поделать: когда мои друзья истребляли монстров в первой Wild Arms (к слову, она вышла в 1996 году), я занималась тем же – но в старенькой (еще бы, ее сделали в 1993 году) Betrayal at Krondor для PC. Нас всех объединяло одно: страсть к RPG. Из-за нее мои друзья были готовы часами следить за приключениями Скволла Леонхарта, даже если в руки им попадала не английская, а родная, японская версия. А я, узнав о таком явлении как JRPG, наверстывала упущенное, начав с хитов для SNES с помощью эмуляторов консолей на ПК. И даже застала отголоски «золотого века» JPRG, о котором вы прочитаете в статье Яны Сугак о Square Enix: чуть ли не каждые две недели в магазинах непременно отыскивались новинки. Нередко их снабжали жутким «машинным» переводом на русский (от мучений с искореженной Breath of Fire IV меня спас, кстати, Валерий Корнеев – одолжил в безвозмездное пользование англоязычную версию). Суета вокруг консолей, индустриальные слухи, разнообразные экшны и шутеры, – все они тогда существовали как бы в другом измерении. Но я все же скупала журналы об играх – когда в выносах на обложке появлялись названия знакомых RPG. Так потихоньку я знакомилась с новыми жанрами, влюбившись в Zone of the Enders, Devil May Cry, Guilty Gear, Resident Evil. Знакомая история, не правда ли?

«Нет, японским девушкам обычно нравится какой-то один жанр», – спустя несколько лет поведают мне в Koei. Действительно, встречаются люди, всю жизнь играющие только на танцевальных автоматах, только в файтинги или только в экшны в духе Dynasty Warriors. Но почему-то в первую очередь всегда вспоминаешь об RPG – возможно, потому что с них началось мое собственное увлечение консолями. Специально для тех, кто тоже не забывает об этом чудесном жанре – а таких среди читателей «СИ» большинство, мы с главным редактором пошли на маленький эксперимент и поставили на обложку самую яркую сцену в истории видеоигр. В подарок – два постера от создателей Final Fantasy VII. Сказочные миры, яркие персонажи; любовь к ним – то, что объединяет нас с вами.

Наталья Одинцова,
зам. главного редактора



Сделай больше

Элегантный дизайн, непревзойденная производительность

Новый XPS M1530 - максимальные мультимедийные возможности, легкость подключения и великолепный выбор для развлечений. Уникальное предложение ноутбука с матрицей 15,4 дюйма. Самые современные компоненты - от отдельного графического процессора до дополнительного оптического дисковода Blu-ray. Необыкновенный корпус, изготовленный из высококачественных материалов.

НОВИНКА! XPS™ M1530

Превосходный дизайн, уникальное сочетание мощности и функциональности. На базе процессора Intel® Core™ 2 Duo.

Легкость и удобство управления всеми мультимедийными функциями благодаря прилагаемому пульту дистанционного управления и высококачественным наушникам.

Фантастическая яркость с уникальным дисплеем WLED. Он ярче, легче и тоньше стандартного дисплея портативных компьютеров.

Красный или черный? Твой выбор.

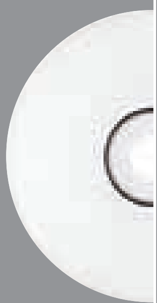
YOURS IS HERE

реклама

тел.: (495) 981-84-84
www.merlion.ru - широкопрофильная дистрибуция
www.mersyss.ru - проектная дистрибуция
www.citlink.ru, тел.: (495) 780-20-02

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры



DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы».

Также на диске:
Yakuza 3, Metal Gear Solid 4, Left 4 Dead
Подробное содержание – на стр. 6



DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочий полезный в хозяйстве хлам.

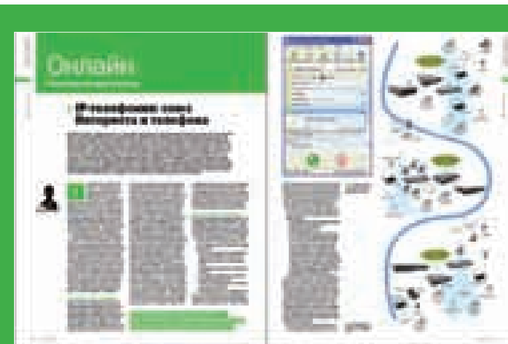
Также на диске:
Hotel Giant 2, Quake 4, rFactor, Unreal Tournament 2004
Подробное содержание – на стр. 170



112
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

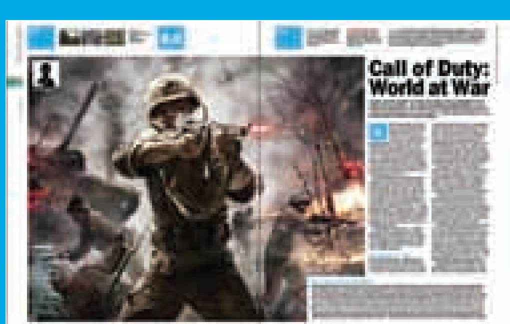
Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 112.











160
Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

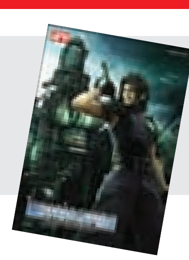
Также в номере:
Письма, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 160.



Комплектация

Постеры: The World Ends with You и Crisis Core: Final Fantasy VII





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 62

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Left 4 Dead (PC, Xbox 360)
Орда турбозомби, четверо выживших и незримый режиссер, меняющий сложность игры в зависимости от успеха игроков. Похоже, перед нами лучшая кооперативная игра осени.



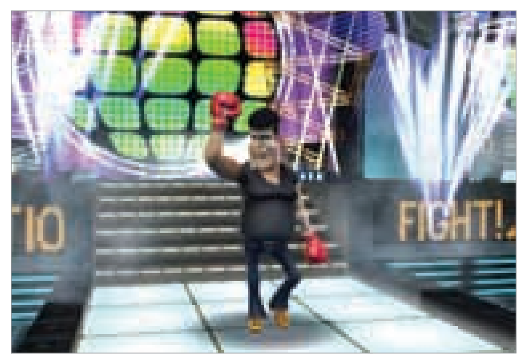
Анабиоз: Сон разума (PC)
Весьма амбициозный отечественный проект наконец-таки увидел свет... хотя бы фонарика. Получилась ли у наших разработчиков действительно отличная игра?

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Yakuza 3 (PS3)
Внимание, сенсация! Оказывается, у Кадзумы есть другая одежда кроме белого костюма! К третьей части он таки накопил средств на гавайскую рубашку!



Ready 2 Rumble Revolution (Wii)
Знаменитый (в свое время) несерьезный боксерский сериал возвращается. Будем надеяться, что игра окажется получше, чем дурацкий FaceBreaker.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
Вы уже видели игрофильмы по первым трем частям Metal Gear Solid. Начиная с этого номера – смотрите «кино» о последнем задании Солида Снейка.



Alpha Protocol (дневник разработчиков)
Наконец-то разработчики из Obsidian Entertainment продемонстрировали игровой процесс из своей новой игры. Ну и заодно немножко рассказали о сюжете и о том, как именно он будет разворачиваться перед игроком.


Реклама
ГОВОРИТЕ НА ВИЗУАЛЬНОМ ЯЗЫКЕ С GRAPHICS PLUS
GEFORCE® С CUDA®. ЭТО НЕ ПРОСТО ГРАФИКА. ЭТО GRAPHICS PLUS™. Потому что графика плюс сногсшибательные возможности PhysX™, стереоскопическое 3D и обработка видео и изображений позволяет вам перестать объяснять и начать показывать. Говорите на визуальном языке.
www.nvidia.ru/asus

На горизонте

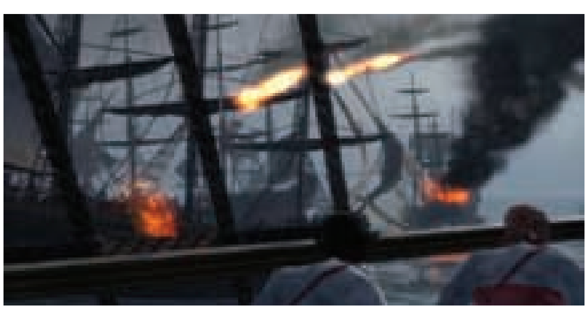
Все об играх завтрашнего дня



Константин Говорун

Однажды утром я зашел на Gametrailers.com и посмотрел три трейлера трех Final Fantasy XIII. Они там значились как новые, но на самом деле Наташа Одинцова видела их еще в августе, на Square Enix Party, и всю необходимую информацию включила в тему сентябрьского номера с Лайтнинг на обложке. Но трейлеры – штука такая, что их нужно смотреть самому. Так вот, смотрел я на них и вспоминал, как качал модемом десятисекундные выдержки из роликов Final Fantasy X. Час мучений – и я могу посмотреть, как Юна поправляет прическу. Один раз, второй, пятый, десятый, – бесконечно. По-моему, это было прекрасно. Да и сейчас все очень даже неплохо.

Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Diablo III	**(PC)**	не объявлено
Empire: Total War	**(PC)**	март 2009
Final Fantasy XIII	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus	**(PS3)**	не объявлено
Mafia 2	**(PS3, Xbox 360, PC)**	не объявлено
Resident Evil 5	**(PS3, Xbox 360)**	13.03.2009
StarCraft II: Wings of Freedom	**(PC)**	2009 год
Street Fighter IV	**(Xbox 360, PS3, PC)**	20.02.2009
Tekken 6	**(PS3. Xbox 360)**	IV квартал 2009 (США)

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Хит?!

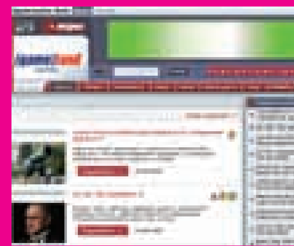
В разработке

В разработке – мини

Смотрите также



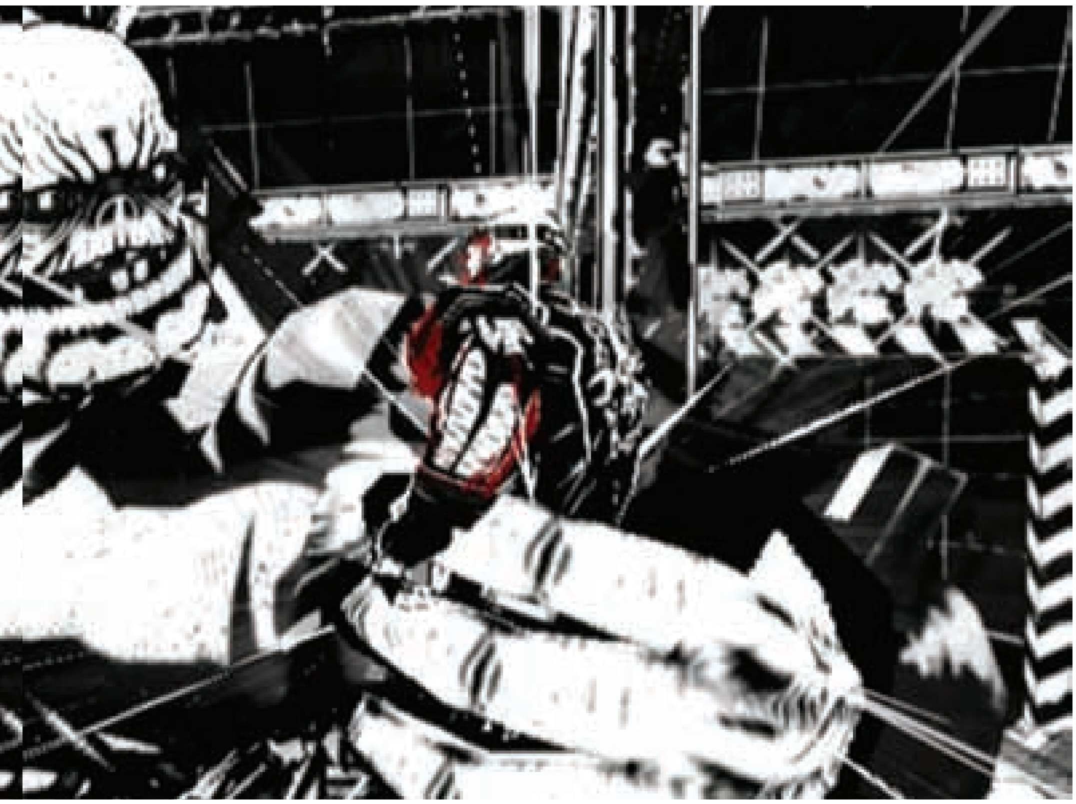
Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



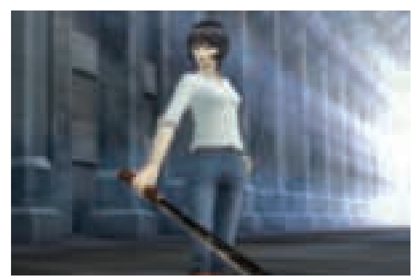
Madworld
Безумный кровавый экшн, в котором вооруженный бензопилой главный герой рубит, режет, убивает и борется за жизнь в циничном телешоу, устроенном террористами.

Читайте на странице 16



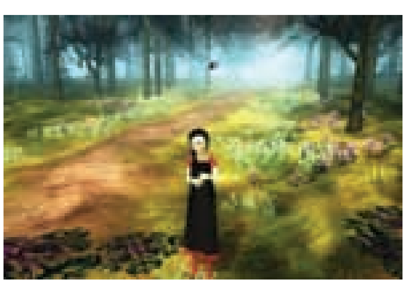
Yakuza 3
Кадзума возвращается в третьей части гангстерского боевика. Как выяснилось, он носит не только белые костюмы, но даже купил себе гавайскую рубашку! Эти и другие сенсационные подробности смотрите в нашем материале на DVD.

Смотрите на DVD



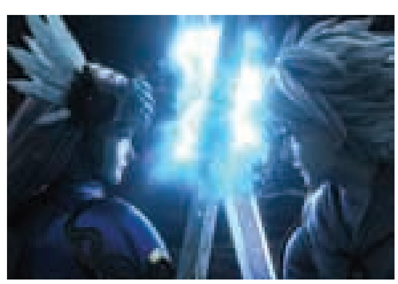
Shin Megami Tensei: Imagine Online
Вербуем демонов и с демонами же деремся – традиционный для сериала Megami Tensei образ действий перекочевал в онлайновую представительницу ролевого цикла.

Читайте на странице 26



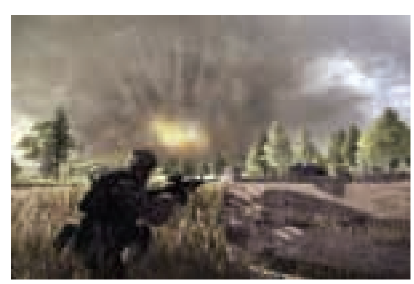
The Path
В компании Красных Шапочек нам предстоит найти Волка, увидеть его и умереть.

Читайте на странице 22



Valkyrie Profile: Covenant of the Plume
Смелый проект, заставляющий по-новому взглянуть на успевший стать едва ли не культовым сериал.

Читайте на странице 24

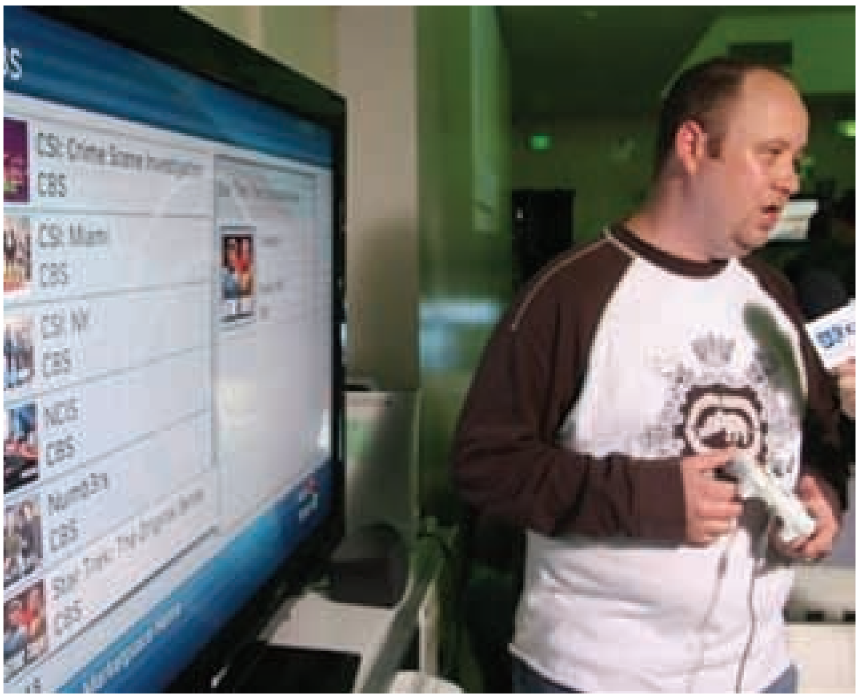


Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
Самый реалистичный военный симулятор на огромной карте, запоминающей все разрушения.

Читайте на странице 30

Новости

Самые важные события игрового мира







PlayStation Home распахивает двери

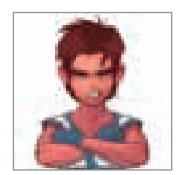
Всемирный запуск открытой бета-версии PlayStation Home был омрачен постоянными подвисаниями. Тысячи людей ринулись скачивать софт и подключаться к Home, и в результате сервера не справились с нагрузкой. Но спустя двенадцать часов после запуска служба уже работала стабильно. «Я так счастлив объявить, что готова открытая бета-версия Home», – сообщил Джек Бьюзер (Jack Buser), руководитель проекта. «Перезапустите свою PlayStation 3 и вы увидите иконку PlayStation Home в графе PlayStation Network. Щелкните по ней, и вы, считай, уже в игре». Оптимизм Базера легко понять: изначально планировалось, что релиз финальной версии Home состоится куда раньше декабря, и перед E3 2008 Sony приняла решение отложить торжественный миг, чтобы потратить высвободившееся время на доведение службы до ума. В Сети уже начали поговаривать, что раньше 2009 года день открытых дверей не наступит, но компания все же уложилась до Нового года – пусть и не выпустила окончательный вариант Home.

Один из топ-менеджеров Microsoft, Аарон Гринберг, уже успел раскритиковать конкурентов: «Лично мне кажется, что Home сейчас выглядит как Second Life для хардкорных геймеров. Нет ощущения, что служба привносит что-то новое и ей хочется пользоваться. Складывается впечатление, что это программа 2005 года, которую перенесли в 2008 год. Я не уверен, что пользователи хотят именно подобную службу».

Не остался в стороне и популярный сетевой комикс Penny Arcade: в выпуске, посвященном Home, критикуются недостатки новинки вроде необходимости стоять во вполне реальной очереди ради шанса опробовать виртуальный боулинг.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



По неизвестным (пока?) причинам «Щелкните, и вы в игре» в России не работает. Частично с проблемой помогает справиться переключение системы на английский язык.






РЕКЛАМА
Кадры из игры
КОМАНДУЙ В XVIII ВЕКЕ
НА ВОДЕ И НА СУШЕ!
Лишь одному достанется власть над миром в XVIII веке. Через политическую игру и при помощи вооруженных сил — как на земле, так и на море — вам суждено сокрушить тех, кто осмелится встать у вас на пути. Из дыма над полем боя и из артиллерийского огня родится новая империя…
Games for Windows
PC DVD
EMPIRE
TOTAL WAR
МАРТ 2009
16+
www.pegi.info
TOTAL WAR
www.totalwar.com
SEGA
www.sega-europe.com
Games for Windows

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	Wii	PSP	DS
18.08 млн	25.18 млн	41.16 млн	41.34 млн	91.56 млн

Приключения Дрейка только начинаются

Студия Naughty Dog давно трудится над продолжением Uncharted: Drake's Fortune, которая вышла на PS3 в 2007 году, и на днях огласила название проекта – Uncharted 2: Among Thieves. Согласно сюжету, главный герой – все тот же Натан Дрейк – отправится в путешествие по следам Марко Поло (а значит, доберется до Китая, Японии и Персии). Создатели обещают обучить бравого исследователя новым альпинистским приемам и ввести в игру дополнительные stealth-элементы. Ориентировочно сиквел появится в продаже в 2009 году.



Пожалует ли Fable II на PC?

Немецкий сайт Gamona.de сообщил, что Fable II, ролевая игра для Xbox 360, выйдет на персональных компьютерах уже 15 февраля 2009 года. Впрочем, ни разработчик Lionhead, ни издатель Microsoft эту информацию пока что не подтвердили. Напомним, оригинальная Fable была портирована с Xbox на PC спустя год, да еще и в расширенной версии. В то же время Fable II появилась на Xbox 360 лишь 21 октября 2008 года, так что немцы, как нам кажется, несколько поторопились с прогнозом.



Бесплатные игры от Sega

Компания Sega запустила собственный онлайновый портал PlaySega.com, чтобы обеспечить казуальными играми «всех поклонников видеоигр и социальных сетей». В бесплатном разделе сайта наравне с обычными паззлами можно будет найти несколько произведений о знаменитом Сонике: например, версию Sonic at the Olympic Games для мобильных телефонов. Предусмотрен и платный раздел – PlaySega VIP.





5th Cell готовит фантастический прорыв

После двух довольно оригинальных и любопытных проектов для DS (Lock's Quest и Drawn to Life) студия 5th Cell взялась за третий, который будет зваться Scribblenauts. Словечко «scribble» переводится как «каракули» и очень точно передает суть игры. Главного героя зовут Максвелл (Maxwell), и на протяжении ста уровней мы поможем ему доставать звездочки (Starites), которые припрятаны в самых разных местах (например, на деревьях). Как же это сделать? Стоит написать на нижнем экране любое слово, как появится обозначаемый им предмет. Либо он пригодится для решения головоломки, либо нет. Причем правильных вариантов огромное количество, так что все зависит лишь от вашего воображения и логики. Если вернуться к примеру с деревом, то для Максвелла подспорьем может стать лестница, топор, футбольный мяч, сюрикен или бобер. «Ограничений нет, – замечает один из основателей и креативный директор 5th Cell Джеремия Слазка (Jeremiah Slaczka). – Допустим, вы написали «золотая рыбка». Что ж, она появится и будет лежать на земле. Звезду с дерева вы не снимете, но рыбку вызовете». Призвать Солида Снейка или Гордона Фримена не разрешат, непристойности также под запретом, а вот в остальном, как клянутся разработчики, геймеров ждет сущее раздолье. Авторы днями и ночами вносят в базу предметы, присваивая им характеристики: вес, размеры, свойства – и вводят правила, которым подчиняются определенные группы предметов.

Мало подобрать нужный инструмент (или инструменты), чтобы решить ребус: нужно еще уложиться в отведенный срок. Более того, иногда нам будут ставить дополнительные условия: например, пройти уровень, задействовав ограниченное число объектов. Разработчики рассчитывают, что к концу 2009 года успеют задокументировать все возможные предметы, и мы увидим Scribblenauts на прилавках.

КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Так вот он какой, ренессанс текстовых квестов! Надеемся, идею подхватят разработчики игр для PC, ведь там есть такой удобный инструмент для ввода слов – клавиатура! Еще лучше, если это будут независимые разработчики – уж они-то наверняка позволят вводить непристойности, и можно будет, как у Ремизова, «невесть чем желуди с дуба сшибать».

Марсианские сводки

Авторы Red Faction: Guerrilla, раскрыли некоторые подробности новинки. Во-первых, главный герой Алек с говорящей фамилией Мейсон (mason – по-английски каменщик) подался на Марс, где разворачивается события игры, чтобы удрать от трудного земного прошлого. На красной планете Мейсон встречает брата Дена, выясняет, что тот – член партизанской группировки Red Guerilla, и вскоре сам присоединяется к повстанцам. Как вы, возможно, помните, Red Guerilla борется против Earth Defense Force, команды, отстаивавшей права марсианских шахтеров в первой RF. После победы EDF стала самой настоящей тоталитарной партией. Главным орудием убеждения сепаратисты из Red Guerilla выбрали бомбу, а взрывать предстоит многочисленные строения ненавистных узурпаторов. Как крушить здания, каждый выбирает сам: кому-то по душе тихие шпионские вылазки с радиоуправляемой взрывчаткой; кто-то предпочтет разбомбить постройку с шумом и свистом; а уж особенно неистовые игроки могут раскурочить ее кувалдой.

В зависимости от наших действий будут меняться два индикатора: настроение граждан и уровень контроля EDF. Например, если мешать пропагандистским потугам EDF, народ возрадуется и, быть может, даже присоединится к нам в борьбе против тоталитаризма. Второй показатель отображает степень влияния противников на каждой конкретной территории. Чем она ниже, тем вольготнее себя чувствуют партизаны.

Марс поделен на четыре основные зоны: красная пустошь Паркер (Parker); чуть более приветливая, но все же непригодная для жизни Пыль (Dust); похожий на Землю своими лугами и полями Оазис (Oasis) и самый уютный и экологически чистый Эос (Eos). Нам придется побывать везде. Однако путешествовать на своих двоих – не самый заманчивый вариант, ведь есть богатый технопарк:от багги до шагающего робота с мощным бортовым оружием.

Red Faction: Guerrilla появится на прилавках во втором квартале 2009 года.

КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



По-моему, тема повстанцев на Марсе настолько избита, что ничего нового выдумать уже невозможно. Хочу в систему Альфы Центавра. Или на одну из тех землеподобных планет, которые ищут (и, кажется, находят) астрономы. Вселенная велика!

Цифры и факты

Цирковое шоу «Камелот» братьев Запашных обзаведется игрой по мотивам .

Konami выпустит версии Metal Gear Solid и Silent Hill для iPhone.

Capcom готовит экранизацию игры Clock Tower.

Гонконгские фэны LittleBigPlanet смогут купить костюмы героев MGS4 для сэкбоев.

EA коллекционирует разработчиков

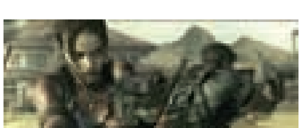
В рамках наступления на азиатский рынок компания EA приобрела корейскую студию J2MSoft, разрабатывавшую онлайновые игры по модели free-to-play. J2MSoft займется созданием MMO по мотивам уже имеющихся у EA сериалов, а также полностью оригинальными разработками. Пока жители Китая и Кореи смогли приобщиться к FIFA Online и NBA Street Online от EA; в этом году их также ждут Warhammer Online: Age of Reckoning, Need for Speed и Battlefield Heroes.

Atari жаждет свою City of Heroes

Компания Atari последовала примеру EA и также заручилась поддержкой создателей MMO – Cryptic Studios, в чьем послужном списке значатся City of Heroes и City of Villains. Сейчас студия трудится над тремя проектами, которые увидят свет в течение ближайших трех лет: Champions Online – в 2009 году, Star Trek MMO – в 2010 и пока не получившая официального названия новинка – в 2011 году. Вдобавок, по условиям соглашения, некоторые технологические достижения Cryptic Studios будут использованы в других произведениях Atari, а также для онлайнового портала Atari.com.

Ах, опять эта проблема выбора

Capcom поставила японцев перед выбором: либо приобрести Resident Evil 5 в версии для PS3 и получить бонусные материалы о создании игры, либо отдать предпочтение коллекционной версии для Xbox 360. Ее не снабдят записанными на видео откровениями Дзюна Такеути, зато упакуют в жестяную коробку и дополнят саундтреком. Скорее всего, Capcom так же поступит с вариантами для США и Европы.
Кстати, Capcom вскоре выпустит сборник Onimusha Essentials для PS2, в который войдут три части сериала. Обойдется он всего лишь в 30 условных единиц.

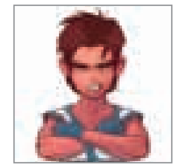




Ubisoft подтвердила разработку Assassin's Creed 2

Издательство Ubisoft официально подтвердило, что лучшие умы компании «упорно работают» над Assassin's Creed 2 – последовательницей экшна, который был неоднозначно принят как игроками, так и критиками. Точная дата нового явления Альтаира пока неизвестна, но если верить слухам, убийца в белом вернется уже в конце 2009 года. По иронии судьбы, в эти же дни состоялось выступление президента американского отделения Ubisoft Лорента Детока (Laurent Detoc). Деток заявил, что компания выжидала три года, чтобы представить публике новые приключения персидского принца, так как руководство убеждено – лучше не спешить с анонсом и подогреть интерес геймеров. Тем не менее, объявление о Assassin's Creed 2 уже подоспело – и трех лет не прошло.

КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



А вот сколько же, интересно, лет должно пройти, чтобы уже давным-давно анонсированный и даже «почти готовый» еще два года назад Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction попал на полки магазинов? Неужели отказ Ubisoft хоть как-то прокомментировать ситуацию, сложившуюся вокруг Сэма Фишера, – это тоже такой хитрый способ «подогреть интерес геймеров»?

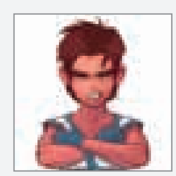


Восточные козыри Atari

Еще в сентябре издательство Atari объявило, что создает совместно с Namco Bandai компанию (предварительное название – Districo), которая займется дистрибуцией в Азии и Европе игр от обоих соучредителей. Как недавно подтвердил исполнительный директор Atari Дэвид Гарднер, возникновение Districo – часть пятилетнего плана издательства по прекращению непосредственно распространительской деятельности. Более того, он не исключает, что со временем Namco Bandai полностью выкупит Districo, и его такое развитие событий вполне устраивает. Перераспределение дистрибьюторских обязанностей не скажется на планах Atari по публикации игр. На лондонской пресс-конференции Atari Live выяснилось, что осенью издательство осчастливит европейцев Tekken 6 для Xbox 360 и PS3 и уже договорилось с Тецуей Мидзугути (Rez, Lumines) о создании музыкальной игры (предварительное название – QJ) для Wii. Кстати, предыдущие хиты Мидзугути – Rez HD, Every Extend Extra Extreme и Lumines Live – которые пока доступны через XBLA, выйдут сборником. Также представители компании подтвердили, что вовсю идет работа над консольными версиями «Ведьмака» от CD Project, показали трейлер «Хроник Риддика» (The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena) и пообещали пополнить сериал Ready 2 Rumble еще одной игрой – Ready 2 Rumble Revolution для Wii.

Вдобавок Atari намерена в не самом ближайшем, но все же (надеемся) в обозримом будущем преподнести нам свежие выпуски Neverwinter Nights, Test Drive Unlimited, Dungeons & Dragons и Baldur's Gate, хотя подробности на конференции не разглашались.

КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



«Каких уже планов по выживанию Atari не выдумывала, а все не в коня корм» – такое впечатление у всей мировой прессы от суеты вокруг медленно, но верно погибающего издательства. В этом свете поглощение со стороны Namco Bandai выглядит действительно светлой перспективой и, быть может, оздоровит многообещающие, но все еще проблемные франчайзы, как Test Drive или Alone in the Dark.
Для отечественного геймера утешений нет: консольная Atari не представлена в России, а это значит, что на официальную поставку Tekken 6 надежды очень мало.



Ни дня без домыслов!

Слухи о новой PSP уже не удивляют: на этот раз пожелавшие остаться неизвестными лица сообщают, что Imagination Technologies, которая отвечает за графические процессоры, корпит над «апгрейдом к PSP2». Что именно подразумевается под PSP2 – редизайн существующей консоли вроде PSP-3000 или же новая модель – лица не уточняют. Другой, не менее, распространенный подвид слухов – «кто кого купит». Сейчас, поговаривают, Ubisoft и EA нацелились на SCi (окончательно переименованную в Eidos) и вот-вот выложат на стол соблазнительные предложения. У SCi дела и впрямь идут достаточно неровно: в начале года уволились ведущие менеджеры, а в сентябре пост директора покинул Аарон Браун. Кроме того, компания рассталась со студией Pivotal и занята реструктуризацией, так что неудивительно, если прочие издательства захотят избавить от бед хозяев бренда Tomb Raider. Разумеется, на выгодных для себя условиях.

КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



А еще говорят, что новая модель будет называться PSP-4000 и поступит в продажу в 2009 году. А вскоре за ней – и настоящая наследница PSP, т.е. портативная приставка нового поколения (как бы она ни называлась). Sony, как обычно, все опровергает. Но вот в чем штука. Жизненный цикл консолей как был 5-6 лет, так и остался. PSP вышла в 2004. Считайте.

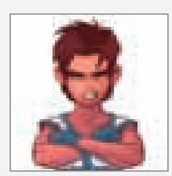


Большой сюрприз Square Enix и Nintendo

Ничто не предвещало сенсации: создатели Dragon Quest IX для DS собрались в декабре, чтобы объявить дату выхода своего детища в Японии. На конференции присутствовали мэтры – те, кто сопровождает DQ с самого первого выпуска: руководитель проекта Юдзи Хории и художник Акира Торияма. Мероприятие посетил также Сатору Ивата, президент Nintendo. Юдзи Хории объявил, что девятый выпуск появится в японских магазинах 28 марта. А затем добавил, что команда как раз трудится над десятой частью Dragon Quest, которая предназначается не для «двухэкранника» Nintendo и не для одной из консолей Sony (хотя Dragon Quest VIII, к примеру, вышла на PS2), а для Wii. Ни трейлеров, ни скриншотов с геймплеем, ни подробностей сюжета обнародовано не было.

Вдобавок Square Enix показала подборку мерчандайза для DQ IX: чехлы для консоли с символикой выпуска, сами консоли с изображениями слайма – «фирменного» монстра сериала, фигурки и тому подобные сопутствующие товары.

КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



А ничего удивительного: сериал всегда стремился обосноваться на самой популярной консоли (NES, SNES, PS2, DS) и при этом никогда не ставил «современность» графики во главу угла (и то правда – дизайны от Акиры Ториямы к этому и не располагают). В этом свете переход на Wii выглядит более чем закономерным: авторы пару лет присматривались к продажам консолей и предсказуемо выбрали ту, которая сегодня есть в каждом доме Японии. А то, что не больно она мощная, – для Dragon Quest ничуть не страшно. «В играх графика не главное!» – неофициальный девиз сериала.

Relic может создать Homeworld 3

Компания Relic, возможно, вскоре займется третьей частью Homeworld, космической RTS. Джонни Эбберт (Jonny Ebbert), ведущий дизайнер Warhammer 40,000: Dawn of War 2 (другой RTS, над которой работает Relic), полон энтузиазма, и вся его команда горит желанием взяться за Homeworld 3. Тем более что права на торговую марку принадлежат THQ, с которой сотрудничает Relic. Кстати, помимо Dawn of War II студия сейчас трудится над Company of Heroes: Tales of Valor. И все же представители Relic считают, что появление Homeworld 3 – лишь вопрос времени.

Innova и Mail.ru объединяют усилия

Компания Innova и портал Mail.Ru провели пресс-конференцию, посвященную выходу официальной русской версии всемирно известной MMORPG Lineage II (www.l2.ru). В ходе мероприятия компании объявили, что подписали соглашение о совместном продвижении Lineage II в России. Официальный запуск культовой MMORPG в нашей стране, напомним, состоялся 15 декабря 2008 года. По условиям соглашения? на проекте Игры@Mail.Ru (http://games.mail.ru) появилась официальная «точка входа» на сервера Lineage II в России (ее адрес: http://l2.mail.ru). Благодаря этому пользователям Mail.Ru, желающим поиграть в Lineage II, не требуется нигде регистрироваться – достаточно ввести на странице входа свои логин/пароль от почтового ящика.

Чем занят создатель Katamari Damacy?

Nobi Nobi Boy – новый проект Кейты Такахаси, автора Katamari Damacy, пока не демонстрировался нигде в играбельном виде, но тем не менее, уже в 29 января Namco Bandai готова выложить новинку в жанре «видеоигра» (согласно характеристике с официального сайта) на PlayStation Network. Вполне возможно, что речь идет о мировом, а не только о «домашнем» японском релизе. Nobi Nobi Boy оценена в 800 йен ($8.50).

ЭТО ИНТЕРЕСНО



PLATINUM GAMES Своеобразный альянс разработчиков, чьи идеи были высоко оценены прессой, но оказались неприбыльными для издателя. Компания состоит преимущественно из сотрудников Clover Studios, расформированной Capcom в 2007 году. Поскольку все «величайшие достижения» Ацуси Инабы, Синдзи Миками и Хидеки Камии остались торговыми марками Capcom, Platinum Games пришлось искать нового издателя и создавать все с нуля.

ХИТ?!

ТЕКСТ
Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo Wii
Жанр:
action.beat-'em-up
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Platinum Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2009 года (Европа)
Онлайн:
http://www.sega.com/platinumgames/madworld
Страна происхождения:
Япония



КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Безумный кровавый экшн, в котором вооруженный бензопилой главный герой рубит, режет, убивает и борется за жизнь в циничном телешоу, устроенном террористами. Выглядит брутально, что в данном случае, скорее, достоинство.

ЧЕГО ЖДЕМ? Сто и один способ покончить с противником, множества расставленных по городу ловушек, гневных отзывов европейских цензоров, моря крови, необычных боссов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что половина анонсированного и показанного так и останется достоянием видеороликов и в финальную версию не попадет, непривычного управления, долгого привыкания к оригинальному графическому стилю.



Современный экшн с новым секс-символом игровой индустрии – Bayonetta; жесточайший экшн с механиком Джеком в главной роли – Madworld. Первое как эксклюзив для платформ нового поколения, второе – неожиданный подарок обладателям Nintendo Wii, соскучившимся по смелым решениям, крови, мясорубке и всему тому, что на «революционной» платформе встречается редко. Кажется, будто Bayonetta представляет собой идеальный слепок главной работы Камии, Devil May Cry, а Синдзи Миками выступает идеологом прекрасного – обольстительной, пластичной, сексуальной главной героини, своеобразного отражения неоднозначно принятой P.N.03 и Ванессы Шнайдер. А что же Madworld? Кажется, она похожа на все сразу. В ней до последнего момента не замечаешь ничего принципиально нового, а любое изучение скриншотов быстро обращается в поиск элементов, более или менее удачно позаимствованных из других проектов – игровых и не очень. Вместе с тем, именно Madworld геймеры восприняли единогласно на «ура». За что?

Джек, механик с бензопилой в правой руке, вынужден принять участие в телевизионном шоу «Дозор Смерти» и наравне с остальными жителями города Варриган-Сити бороться за свою жизнь с внезапно появившимися противниками. «Организаторы» – террористическая группировка – развлекают зрителей, как умеют, подсылая несчастным новых убийц и требуя показывать максимум жестокости в кадре. И насилия в Madworld хватает: буквально каждый скриншот, каждый ролик предлагает новый изощренный способ убийства. Кровь брызжет в разные стороны, стоит только герою появиться на экране. Однако то, что поначалу расценили как вызов всем «неоправданно кровожадным» играм сразу, стараниями разработчиков и подхвативших идею рецензентов сайта Eurogamer, вмиг обратилось в безобидный, в общем, экшн. «Посмотрите «Том и Джерри» или почитайте американские комиксы», – говорят они, когда Madworld упрекают защитники нравственности.

А упрекнуть есть в чем! Вот смутно различимый противник получает дорожным знаком в голову, а вот летит на шипы. Вот он захлебывается своей же кровью, а чуть дальше его товарища забивают мусорным контейнером. Настал черед новой команды

MadWorld

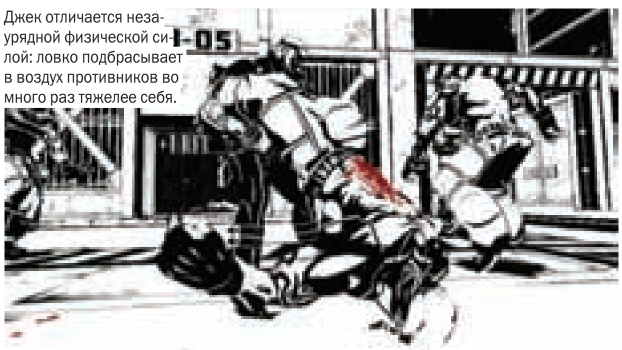
Форменное безумие: Ацуси Инаба – человек, излучающий хорошее настроение, создатель радужной, доброй Okami – вместе с Синдзи Миками, Хидеки Камией и другими видными людьми из давно расформированной Clover Studios обещает создать идеал.



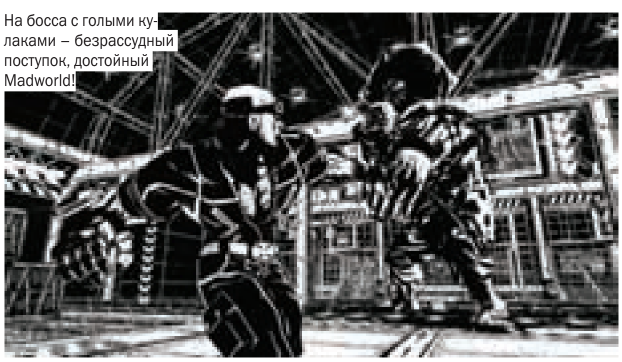
Символом Madworld станут если не бензопилы, то шипы. Присмотритесь к скриншотам: нет ни одного, на котором не было бы трупа или крови.



Триумфальный спуск на мотоцикле с многоэтажки – путешествие без обратного билета. В реальной жизни пробовать такое не стоит.



Джек отличается незаурядной физической силой: ловко подбрасывает в воздух противников во много раз тяжелее себя.



На босса с голыми кулаками – безрассудный поступок, достойный Madworld!



Чтобы не оказаться на месте несчастных, которые вот-вот отойдут в мир иной, нужно часто смотреть на потолки. Иногда они опускаются.



Во время презентации игры в Лейпциге разработчики обмолвились о мини-играх в Madworld, на поверку оказавшихся ограниченными по времени заданиями в духе «кто кого и как убьет». На площадках, специально оборудованных шипами, большим прессующим аппаратом и прочими городскими достопримечательностями, игрок должен перебить как можно больше противников за определенное время. Что он получит за это в награду, пока не сообщается, зато известно, что возвращаться к мини-играм позволяется сколько угодно раз, невзирая на то, встречались ли они по сюжету или являются частью пакета Bloodbath Challenges. Примером последнего могут послужить заезды на мотоцикле, прыжки с небоскребов (или по их крышам) и так далее. Чем дальше игрок продвигается по сюжету, тем больше разных состязаний ему открывается. Рассказывая о гоночных эпизодах, к слову, разработчики каждый раз оговариваются, что в финальной версии игры на дорогах города будет создано какое-никакое, а движение, и беспрепятственно кататься по шоссе Джеку никто не даст.

добровольцев, с которыми Джек разделывается уже с помощью бензопилы – сбивая с ног и разрезая пополам. Мало крови? Можно исколошматить злодея до потери сознания и швырнуть его к огромному вентилятору. Или подтащить к железнодорожным путям и заставить изучить рельефность обшивки приближающегося состава. Или просто прыгнуть на обреченного сверху и снести голову, вдоволь потом поглумившись над бездыханным телом. Помимо канонизированной бензопилы, при виде которой нельзя не спросить у создателей об источниках вдохновения и, в частности, о том, какого они мнения о Gears of War 2, в игре ожидается и другое оружие. Например, с двумя клинками в руках Джек чувствует себя не менее уверенно, так что его недругам не стоит расслабляться. Избив противника и подбросив его в воздух, игрок может развести пульт и нунчак в разные стороны, и тогда несчастного порежут на готовые к отправке авиапочтой куски.

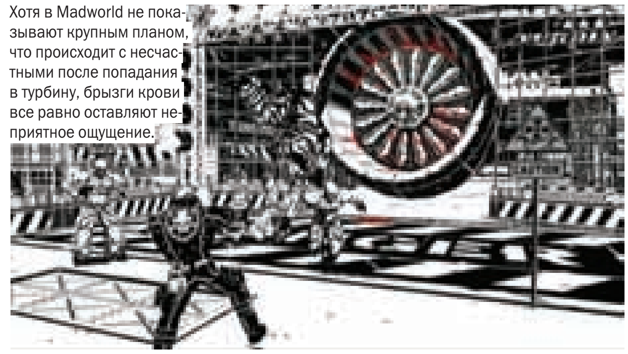
Зачем все это? Во-первых, по-другому здесь расправляться с хулиганами попросту не получится – либо ты убиваешь, проламывая металлическим прутом голову, либо этот прут летит в тебя. Во-вторых, за каждое изощренное убийство или за серию жесточайших ударов игроку присуждаются специальные очки (kill points), без которых пройти уровень не получится.

Разумеется, бесполезно отрицать сходство Madworld и No More Heroes, другой белой вороны на Wii, где тоже хватало разрубаний пополам и кровавых фонтанов (плюс за убийства еще и пристойно платили). Причем в творении Sega ожидаются похожие мини-игры и незабываемые боссы; и на мотоцикле тоже предложат прокатиться. Главное различие двух проектов в следующем: если Suda 51 не скрывал, что создает игру во многом комичную, то Ацуси Инаба делает упор на «внешнюю брутальность», от которой, кстати, отмахивается всякий раз, стоит журналистам задать вопрос о графике.

Визуальный стиль Madworld – предмет обсуждений, споров, домыслов. Окружающий мир, по скриншотам и описаниям дизайнеров, выполнен в четырех тонах: белом, сером,

ПО-ДРУГОМУ ЗДЕСЬ РАСПРАВЛЯТЬСЯ С ХУЛИГАНАМИ ПОПРОСТУ НЕ ПОЛУЧИТСЯ – ЛИБО ТЫ УБИВАЕШЬ, ПРОЛАМЫВАЯ МЕТАЛЛИЧЕСКИМ ПРУТОМ ГОЛОВУ, ЛИБО ЭТОТ ПРУТ ЛЕТИТ В ТЕБЯ.





Хотя в Madworld не показывают крупным планом, что происходит с несчастными после попадания в турбину, брызги крови все равно оставляют неприятное ощущение.



Телевизионное шоу стоило назвать «Вокруг света с Расселом Кроу» – по названию пародии из South Park, в которой известный актер путешествовал по разным странам и бил прохожих. Ну, кто тут хочет подраться?!



В китайском квартале, как водится, на Джека нападут ниндзя. Ниндзя еще не знают, что против бензопилы сюрикен бесполезен.



черном и красном. Стилизация под комиксы Фрэнка Миллера видна невооруженным глазом, однако если в случае с «Городом грехов» это казалось свежо, концептуально и красиво, то здесь, скорее, послужит поводом выпить таблетку от головной боли – настолько быстро устают глаза и до такой степени сложно различить хоть что-нибудь среди черно-белых каракулей. Как было показано на GC'08, в самой игре нет четких границ белого и черного, и пространство между двумя этими цветами, как и сам белый, часто имеет желтоватый оттенок, что существенно облегчает ориентирование и позволяет не портить зрение.

Сложно предположить, что из всего обещанного или показанного окажется в финальной версии. Сложно хотя бы потому, что дизайнеры Platinum Games не реализовали еще и половины всех задумок, а то, что в Японии игру пока издавать не собираются, вряд ли послужит сколько-нибудь приемлемым оправданием для европейских и американских цензоров. Иными словами, все впечатляющее или пугающее на иллюстрациях совсем не обязательно окажется в Madworld, когда та попадет на прилавки магазинов. А в том, что игра выйдет, и причем совсем скоро, в Platinum Games не сомневаются. **СИ**

Madworld: интервью с создателями

?Расскажите, чем отличается работа в Platinum Games от работы в Clover Studio.

Нисикава: Хотя сотрудники по большому счету одни и те же (просто перешли из Clover в Platinum), основная разница в том, что Clover была частью крупного издательства (Capcom). Теперь же мы – независимая студия. И если наши игры окажутся не очень удачными, вполне вероятно, что нам придется закрыться. Так что, можно сказать, изменилась степень нашей ответственности как разработчиков.

?Могли бы вы сделать такой проект, как Madworld, оставаясь в Clover?

Нисикава: Да, могли. Но, скорее всего, возникли бы сложности с экспортированием. Подобную игру важно правильно представить общественности. Мы убеждены, что благодаря партнерству с Sega справимся с этой задачей, так как у Sega налажена работа на Западе.

?Главное оружие Маркуса Феникса в Gears of War – бензопила. Вы случайно не у Epic Games позаимствовали идею вручить главному герою этот инструмент?

Нисикава: Я прошел Gears of War, и мне она очень понравилась. А взялся я за нее потому, что пообщался с одним из разработчиков игры. Он рассказал, что в восторге от Resident Evil 4 и некоторые моменты в Gears of War навеяны именно приключениями Леона Кеннеди. Меня его слова очень заинтриговали, и я захотел проверить, так ли обстоят дела.

Инаба: Я тоже играл в Gears of War. Решил попробовать, потому что меня впечатлила графика. Когда я дошел до финала, то отметил, что некоторые участки проработаны чуть слабей, чем остальные, но в целом Gears of War оставляет впечатление очень хорошо сделанной технически, очень отшлифованной игры. Но хочу заметить, что бензопила в Madworld – гораздо более интересное оружие, чем в Gears of War.

?Почему вы выбрали Wii в качестве платформы для этой игры?

Нисикава: Сперва мы устроили «мозговой штурм»: раздумывали, какой необычный проект могли бы сделать для Wii. Так появилась идея Madworld.

?А не потому, что на Wii мало игр этого жанра и у Madworld почти не будет конкуренток?

Нисикава: Наши коллеги по Platinum Games сейчас трудятся над Bayonetta для PS3 и Xbox 360. Если бы и Madworld обосновалась на этих платформах, то обе новинки воспринимались бы как схожие игры, поскольку их делала одна и та же студия. Так что мы решили не состязаться друг с другом. Кроме того, нам хотелось создать что-нибудь необычное для Wii.

Инаба: На Wii почти нет игр этого жанра, но это не облегчает задачу. Напротив, поскольку люди к подобному не привыкли, у нас появляются дополнительные сложности. Но когда мы делали выбор, то не думали: «А давайте сделаем экшн для Wii!». Мы размышляли, что бы такое сотворить оригинальное, не похожее на прочие игры для Wii.

?Как вы придумываете разные способы расправы с противниками? Хичкок, например, признавался, что, снимая фильмы ужасов, черпает вдохновение в собственных страхах.

Инаба: Мы поступаем не так, как Хичкок. Скажем, в жизни никто не пытается избивать людей дорожными знаками (т.е. нельзя сказать, что они где-то заимствуют идеи и потом в игру включают те способы расправы, которые их насмешили. – Прим. перев.). А если герой возьмет, скажем, меч, и ударит им кого-нибудь, это будет выглядеть довольно реалистично и поэтому не смешно. В случае с Madworld очень важно соблюдать баланс между насилием и юмором. Чтобы вы все время смеялись над жестокостью, мы должны были сделать ее комичной. Поэтому мы берем реалистичное действие – например, удар мечом – и заменяем оружие чем-нибудь совершенно неподходящим, вроде дорожного знака. Вот так и придумываем подобные приемы.



Внизу: Ацуси Инаба, продюсер Madworld, терзает Сигэнори Нисикаву, главного ответственного за Madworld.

Вы надеетесь, что таким образом убедите власти в Австралии и Германии не запрещать продажи Madworld? Что насилие в ней гротескно и потому игру следует воспринимать как смешную?

Инаба: Мы не можем сделать игру целиком комедийной. Она о гротескном насилии, как вы подметили. И мы осознаем, что в некоторых странах будет сложно получить разрешение на ее продажу. Мы очень тесно работаем с ESRB и PEGI, но осознаем, что возможно, Madworld не появится в нынешнем виде во всех странах – Япония хороший тому пример. В команде постоянно идет обсуждение, как выкрутиться и сохранить верность замыслу даже при существующих ограничениях.

Насколько значительные коррективы вы готовы внести? Например, в версиях NMH для Японии и Европы изменен цвет крови.

Нисикава: Как разработчик, я просто хочу сделать игру, которую мне бы самому было интересно проходить; вся наша команда придерживается той же точки зрения. Нам очень жаль, что мы не сможем даже импортировать Madworld (в Японии Madworld издаваться не будет. – Прим. перев.), ведь в Wii предусмотрены региональные ограничения. Но, как мы считаем, было бы еще хуже внести такие изменения, которые смазали бы впечатление от нашего произведения, повредили изначальному замыслу. Поэтому мы не хотим простых замен, вроде альтернативных цветов крови, которые могут разрушить целостность игры.

Если бы вы снимали кино, то могли бы творить более свободно, вам не кажется?

Нисикава: Основная разница между кино и геймдизайном – в играх есть интерактивность. Не исключено, что именно поэтому их создатели сталкиваются с такими ограничениями. Но это не значит, что разработчики не могут выражать в играх то, что хотят выразить. Конечно, это нелегко, но, возможно, так даже интересней – преодолевать трудности.

Инаба: Меня раздражает, что в играх столько табу по сравнению с кино и телевидением. И по моим ощущениям, правила и запреты с годами становятся все строже, поэтому разработчикам приходится напоминать себе, что так происходит из-за интерактивности и что вся соль – в том, чтобы изобретать способы оставаться в рамках и одновременно сохранить верность замыслу. Но по правде, ограничения все равно бесят.

Чувствуете ли вы давление со стороны фэнов/мира, необходимость соответствовать представлениям о вас?

Нисикава: Моя работа и моя обязанность – делать игры как можно лучше, и, скорее, именно это, а не ажиотаж, связанный с Platinum Games, оказывает на меня определенное давление.

Инаба: Как продюсер, я общаюсь с публикой, с прессой – именно я обещаю, что мы выпустим действительно стоящую игру (так что в какой-то степени я отвечаю за шумиху вокруг студии). Но мне также важно сдержать слово, я чувствую ответственность за свои высказывания.

Вы черпали вдохновение только в Sin City Фрэнка Миллера или были другие произведения?

Нисикава: Все в команде очень любят комиксы, причем одинаково интересуются и японскими комиксами, и западными графическими новеллами. Когда мы начинали работать над Madworld, то вдохновлялись и Sin City, и комиксами от Marvel, и произведениями наших соотечественников.

Вы будете использовать оригинальную музыку или лицензируете песни известных исполнителей для Madworld?

Нисикава: Саундтрек полностью оригинальный. Мы сотрудничаем с различными композиторами. Все мелодии сочиняются специально под игру: они призваны подчеркнуть дух тех или иных локаций и лучше показать характер персонажей.

А с кем именно вы сотрудничаете?

Нисикава: К сожалению, мы пока не вправе огласить имена, но можем сказать, что выбрали тех композиторов, которые любят игры и которым нравится концепция Madworld. Среди них есть и профи, и музыканты-любители. **СИ**





ЭТО ИНТЕРЕСНО

ЛЕС, КЛАДБИЩЕ И СНОВА ЛЕС Студия Tale of Tales квартирует в Бельгии. В 2002 году двум свободным художникам Орайе Харви (Auriea Harvey) и Михаэлю Самину (Michael Samyn) пришла мысль облечь свои идеи в форму игры. Одна за другой из творческой среды студии вышли онлайновая The Endless Forest, где геймерам предлагали вжиться в образы оленей и погулять по лесу, и короткометражная The Graveyard, наделавшая много шума в Сети, несмотря на то, что студия никогда не могла похвастаться большими бюджетами – предыдущие игры создавались на гранты и премиальные различных конкурсов.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Лес – опасное место для маленьких девочек, особенно для тех, которые останавливаются на середине пути и начинают глазеть по сторонам.

Смерть героини – вот в чем соль The Path. Смерть – это плата за опыт и финальный эпизод интерактивного кино. Студия Tale of Tales не раз напоминала о конце жизни в предыдущих работах. Коротенькая The Graveyard рассказывала о старушке, идущей по кладбищу, но главное, что всего за $5 геймер волен купить для нее таблетку от вечных мучений – проапгрейдить игру до полной версии, где бабушка могла умереть прямо во время прогулки между каменных плит. Еще одно произведение студии – The Endless Forest – предлагает всем погулять по лесу в облике оленя. До недавнего времени о смерти в том мире и речи не было, но разработчики планируют добавить эту возможность в ближайшем будущем.



ТЕКСТ
Максим Васильев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Tale of Tales
Количество игроков:
1
Дата выхода:
весна 2009 года
Онлайн:
www.tale-of-tales.com/thepath
Страна происхождения:
Бельгия

› The Path

Воочию увидеть старую сказку и стать ее участником. Привести неопытную Красную Шапочку в пасть Волка и насладиться финалом истории. Действовать по законам темных преданий прошлого и мотать на ус нехитрую мораль. Готовы? Тогда начинаем.

Сказки одновременно притягивают и пугают. Неважно, повествуют они о злосчастной судьбе семерых козлят, или о безутешной Аленушке, плачущей над прудом. Знала ли Красная Шапочка, когда заходила в домик Бабушки, какой конец ей уготован? Может быть, она рассчитывала на чудесное спасение? Мистическая сила сказок заставляет разработчиков вновь и вновь обращаться к классическим сюжетам в поисках вдохновения. Чего стоит черный, как ночь, пересказ «Алисы в стране чудес» Американа МакГи? Его примеру последовали и бельгийские художники, которые в эти самые минуты создают нечто не похожее на все виденные раньше игры.

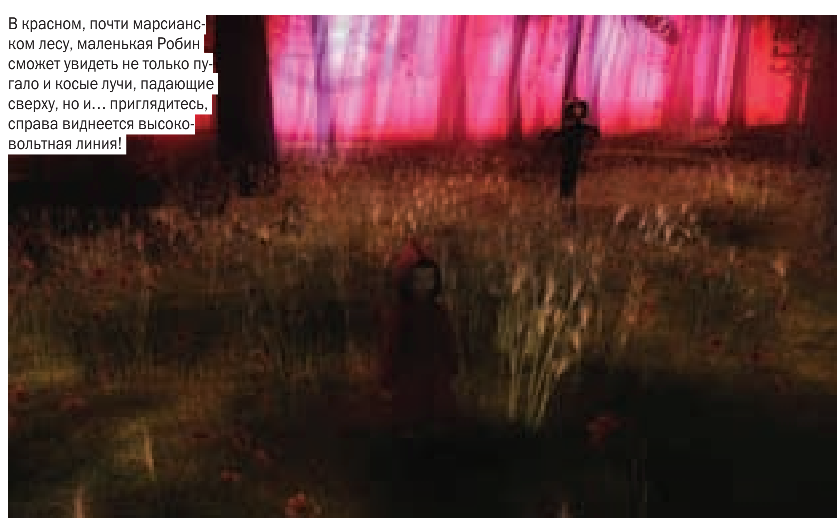
«Эта игра о взрослении, – разводит руками дизайнер проекта Михаэль Самин. – А дети никогда не повзрослеют, если будут делать в точности то, что им говорят, не нарушая правил».

Повзрослеть предстоит шести сестрам-Шапочкам, каждая из которых находится на определенной ступени превращения девочки в женщину. Таким образом, нам покажут хорошо известную историю полдюжины раз. И всегда по-новому. Игрок будет сам составлять свой рассказ, осмысливая все, что видит. Никаких секретов, загадок. То, что происходит, и станет его историей. Волки тоже будут являться в разных обличиях. Некоторые окажутся более привычными, другие экзотическими, вроде оборотней и привидений.

Единственный способ добиться успеха – полностью игнорировать все инструкции, предупреждающие об опасности. «Доберись до бабушки и не сходи с тропинки» – одно указание, которое получит Шапочка в начале игры. Вы идете по тропинке, делаете то, о чем вас просят, и… проигрываете. Конечно, до домика вы доберетесь, и девочка останется цела, но игра все равно будет считаться незавершенной, и путешествие начнется сначала. «В этой игре, в отличие от многих других, придется сделать самостоятельный выбор, – не без гордости пишут на сайте разработчики, – даже если вы знаете, что это приведет к смерти главной героини». В определенный момент предстоит сделать одно из двух: либо сойти с тропинки, либо нет. Если вам интересно исследовать окружающий мир, то вы ее покинете, но тогда погибнет как минимум Бабушка. Можно придерживаться «маршрута», и Шапочка с Бабушкой останутся целы, но фактически вы так никуда не продвинетесь. Выбор сложный, но и в жизни тоже приходится принимать нелегкие решения.

Мест действия три: квартира сестер, лес и бабушкин домик. Однако в чаще есть несколько особых уголков – игровая площадка или кладбище, где расположены ключевые предметы. Например, на кладбище девочка может всплакнуть над могильной плитой, а на детской площадке покачаться на качелях. Домик Бабушки – это самое необычное место во всей игре. Сюрреалистичное собрание комнат, содержание которых будет зависеть от того, гулял ли игрок по лесу и что он там делал.

Верная сложившейся традиции, студия Tale of Tales пытается максимально упростить игровую составляющую истории. Загадки, стремительное действие, мини-игры – все это осталось за бортом. The Path будет предельно легкой в освоении, эта игра создана для того, чтобы окунуться в нее с головой с первых секунд знакомства. Интерфейс упростили насколько возможно, чтобы дать



В красном, почти марсианском лесу, маленькая Робин сможет увидеть не только пугало и косые лучи, падающие сверху, но и… приглядитесь, справа виднеется высоковольтная линия!

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Детская мечта прогуляться с Красной Шапочкой по лесу и понаблюдать за всеми ее злоключениями сбылась. В компании очаровательных девушек нам предстоит найти Волка, увидеть его и умереть.

ЧЕГО ЖДЕМ? Трогательного пересказа хорошо знакомой истории, проработанности характеров Красных Шапочек, неторопливых прогулок по таинственному лесу и черного юмора, приправленного незатейливыми притчами о бренности сущего.

ЧЕГО БОИМСЯ? Игра может оказаться слишком короткой, и неизвестно, получится ли вдоволь поуправлять Красной Шапочкой. Архаичность графики и стилизация под старые фильмы ужасов вполне способна отпугнуть геймеров, а менторский тон, в котором выдержано повествование, навевает скуку.



Как известно, перед самым страшным в ужастиках игрока стараются развлечь всякой чепухой. Пусть вас не пленяет огонь костра и мачо с банкой пива: в первой же палатке Кармен несдобровать!

почувствовать: вы не играете вовсе, а смотрите интерактивный фильм. В конце концов, это простая история о взрослении девочки, в чем-то правдивая, в чем-то фантастичная. Прохождения за героинь будут сильно отличаться между собой. Каждая из сестер найдет в пугающем лесу то, что интересно именно ей, и поступит по-своему. Авторы игры отказались от звуковых эффектов в привычном понимании. Игра наполнена музыкой американской исполнительницы Jarboe, которая записала несколько тем о приключениях в лесу. Мелодия будет меняться в зависимости от действий игрока, но никогда не прервется. Композиции, переходящие одна в другую, создадут эмоциональный фон, который по замыслу чем-то должен напомнить атмосферу, присущую немым фильмам.

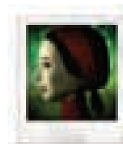
Большая часть функций по управлению аватаром будет недоступна геймеру, это делается, чтобы лишить его спокойствия и ощущения, будто происходящее под контролем, тогда как игра хочет показать: в нашей жизни многое решает случай. Игрока попросят только провести девочку по лесу. Ощущения, которые он получит от The Path, напрямую зависят от глубины погружения в таинственный мир и от того, насколько прочно человек ассоциирует себя с игровым персонажем. Поэтому размышления об управлении повредили бы повествованию. Важно дать геймеру стимул с неослабевающим интересом пройти игру дважды и трижды. Каждый раз нам будут предлагать новых все более взрослых героинь с разными характерами.

Это переложение классической истории – в определенном смысле произведение артхаусное. Работающие на стыке разных искусств дизайнеры надеются, что девочки завоюют любовь многих геймеров. Игра, как и сказка, метафорична, и реалистичная графика здесь не главное. Вместо технологий нам предложат сочетание световых эффектов и теней, а цель лишь одна – перенести в лес эмоции, которые заставят геймера поверить в сказку лучше, чем несколько тысяч дополнительных полигонов. Дизайнеры делают изображение грязным, темным, забавляются символикой и скрытыми знаками, временами уменьшают частоту кадров, добиваясь эффекта старой кинопленки. Возможно, в The Path будет больше от искусства, чем многие ожидают, но пока трудно сказать, станет ли история про Красную Шапочку откровением и первой действительно популярной игрой скромных бельгийских художников. Зато уже сейчас понятно, что Tale of Tales не отступится от обещаний и сделает, пусть и без новомодного графического движка, одну из самых эмоциональных игр будущего года. Страсть к приключениям молодости, неутоленный голод хищника и мрачный оскал смерти в сказочном лесу – вот что такое The Path. **СИ**

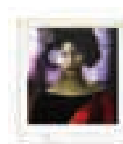
По ту сторону

The Path выглядит белой вороной на фоне более известных идейных конкурентов – игр Американа МакГи и его совсем свежей черной сказки American McGee's Grimm. Разработчики не скрывают, откуда черпали вдохновение для работы над своей «Красной Шапочкой». И в то же время предлагают совершенно непривычный современному геймеру формат. Нам показывают игру наоборот: в ней известен финал, точнее, возможные финалы, зато очень туманно обрисовано начало. Мы знаем только, что сюжет пытается повторить сказочный. Красная Шапочка отправляется навестить бабушку и попадает в переплет, из которого вряд ли выберется. Собственно, это все. Игрок будет ждать конца, знать о печальном финале, но не станет отчаиваться, а, напротив, попытается по максимуму использовать то время, которое осталось у Шапочки. Возможно, это и звучит жутко, но в студии уверяют, что их игра легко сможет получить детский рейтинг ESRB «3+», ведь сцен насилия в ней нет вовсе. Страх возникает не по ту сторону экрана, а в головах геймеров. Разработчики насыщают выдуманный мир символами, по примеру хитов ICO, Silent Hill и Project Zero, где на первом плане не геймплей, а способность игры втягивать в повествование и заставлять чувствовать себя по ту сторону экрана.

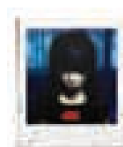
Портреты героинь в The Path нарисованы очень тщательно. Словно настоящие живые девушки, все сестры ведут собственные блоги! Каждая из Шапочек пишет в онлайновый дневник так, как это сделала бы живая девочка ее возраста.



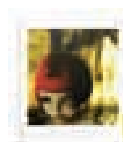
Скарлет – старшая из сестер. Она родилась первой и приняла на себя заботы о семье, заменив мать, которую в игре так и не удастся встретить.
Адрес блога: http://sternred.livejournal.com



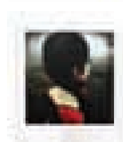
Кармен уже семнадцать, она жалуется на вечно жмущие туфли и мечтает о романтичном мужчине – любви всей жизни. Эта героиня как раз в том золотом возрасте, когда детство почти закончилось, а дверь в новую взрослую жизнь только открывается.
Адрес блога: http://sexyred13.livejournal.com



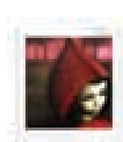
Руби можно назвать принцессой ночи. Она все еще живет в мире грез, но уже присматривается к взрослым. С виду тихая девочка, она скрывает в себе больше секретов, чем кто-либо может представить. Пожалуй, это – самая колоритная героиня, девочка-гот, воображающая, что мир вокруг выкрашен в темные тона. Поскрипывая железной скобой на ноге, она в полном одиночестве отправляется в лесную чащу навстречу серому хищнику.
Адрес блога: http://gothred.livejournal.com



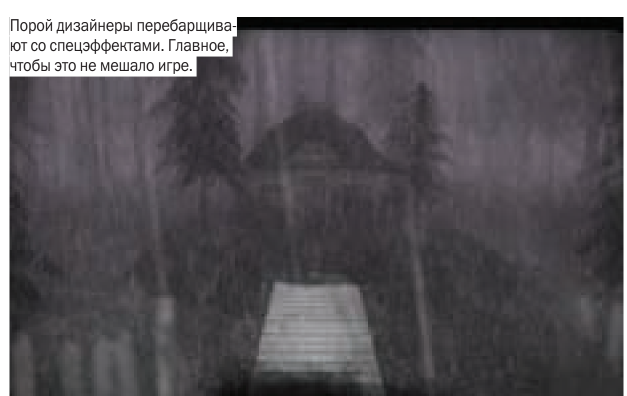
Джинджер хочет веселиться. Она ловко лазит по деревьям и всегда готова отнести гостинец больной Бабушке. Только не ждите, что барышня будет следовать правилам.
Адрес блога: http://tomboyred.livejournal.com



Роуз 11 лет, и она кажется слишком взрослой для своего возраста. Девчушка всем интересуется и смотрит на мир свежим взглядом. Она любит животных и готова жизнь отдать, чтобы защитить их, но кто поможет самой Роуз, когда он окажется в лесу?
Адрес блога: http://innocentred.livejournal.com



Младшая из сестер – Робин. Ей всего девять лет, она живой ребенок и любит играть в лесу. Девочка с восторгом рассказывает о любимых игрушках и хочет подергать волка за хвост, она обожает тискать зверушек и ни за что на свете не откажется заглянуть в чащу еще раз, чтобы повстречать нового пушистика.
Адрес блога: http://kidred13.livejournal.com



Порой дизайнеры перебарщивают со спецэффектами. Главное, чтобы это не мешало игре.

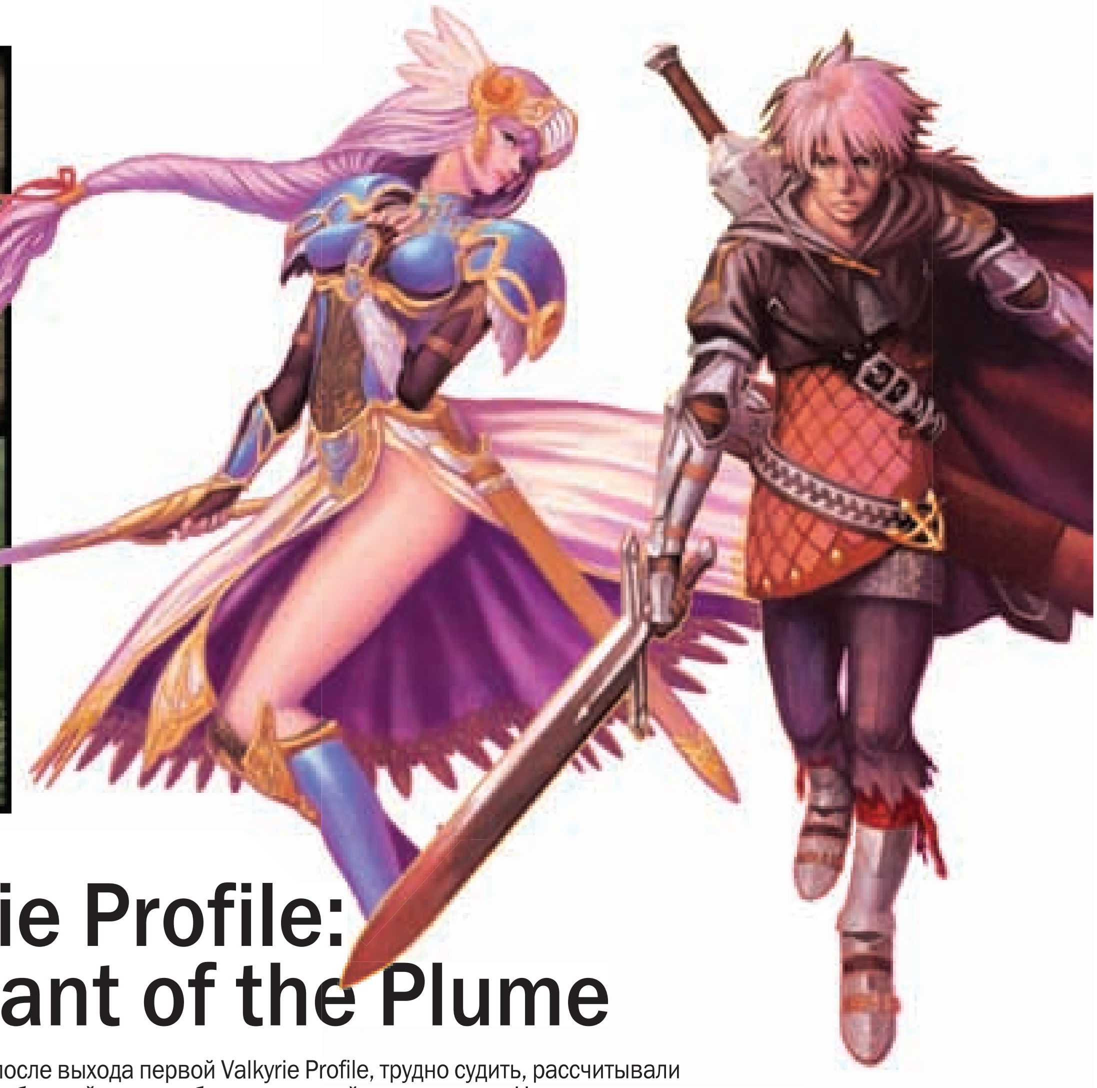
ЭТО ИНТЕРЕСНО

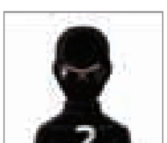


СУРОВОЕ СКАНДИНАВСКОЕ ФЭНТЕЗИ Первая Valkyrie Profile была одной из наиболее неоднозначных JRPG своего времени и прославилась в определенных кругах благодаря необычной перспективе a-la «двухмерный платформер» с потрясающими бэкграундами, вдумчивому геймплею и серьезному сценарию, центральная роль в котором была отведена теме смерти. Последовавшее продолжение с подзаголовком Silmeria усовершенствовало оригинальную боевую систему и привнесло в сюжет поистине грандиозный размах.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ







ТЕКСТ
Лилия Дунаевская

› Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

Сейчас, десять лет спустя после выхода первой Valkyrie Profile, трудно судить, рассчитывали ли разработчики, что их необычный проект обрастет массой поклонников. И нет ничего удивительного в решении о выпуске второй части, логично довершающей первую и не требующей продолжения. Square Enix же посчитала иначе, и теперь не без изрядной доли скепсиса мы ожидаем результата.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
tri-Ace
Количество игроков:
1
Дата выхода:
17 марта 2009 года (США)
Онлайн:
http://na.square-enix.com/vpcp
Страна происхождения:
Япония

Не секрет, что многие поклонники, несмотря ни на что, не желали смириться с тем, что в любимой истории наконец поставлена точка, и все ждали, когда же заветное продолжение появится на одной из консолей нового поколения и сможет на равных с «Сильмерией» похвастаться впечатляющей графикой. Немало было и тех, кто заранее уверовал, что если уж продолжение и будет, то героиней на сей раз обязана стать темная валькирия Христ (что можно посчитать логичным, учитывая, что до этого в главной роли уже выступили обе ее сестры). Анонс Covenant of the Plume обескуражил и тех, и других: местом обитания игры назначена карманная консоль с заведомо скромными техническими возможностями, а в качестве главного героя нам предлагается совершенно новый персонаж, вдобавок еще и мужского пола. Но самым неожиданным известием оказалась жанровая принадлежность: новинка предстанет, ни много ни мало, «тактикой». Поклонники затаили дыхание и принялись ждать.

Впрочем, как выяснилось, они могут вздохнуть с некоторым облегчением уже потому, что сама основа боевой системы принципиальных изменений не претерпела. Да, теперь перед нами карта, разделенная на клеточки, и передвижение по ней осуществляется, как в типичной TRPG, но когда дело доходит до самой схватки, управление сразу же становится на диво знакомым. По-прежнему с нашей стороны в бою могут участвовать до четырех персонажей, за каждого из которых отвечает одна из основных кнопок. Сохранились и спецприемы, известные как Soul Crush, индивидуальные для каждого бойца. Как и раньше, для их использования потребуется с должным усердием набивать комбо, что, в свою очередь, будет зависеть от характеристик того или иного типа оружия (ну и от сноровки игрока, конечно). Естественно, при таком раскладе необходимо, чтобы несколько героев нападали одновременно – на этом, собственно, и строится большая часть тактического планирования. В зависимости от класса, бойцу для нанесения удара нужно либо подойти к врагу вплотную, либо встать как можно дальше – это актуально для лучников и магов. Нападающему персонажу помогут все соратники, в радиус действия которых попадает тот же противник. Но будьте осторожны: с не меньшим успехом эта схема действует и против вас! Так что при виде сбившихся в кучку врагов следует проявить особенную осторожность и не забывать о том, чем грозит контратака.

Необходимость учитывать множество различных факторов делает потенциальную сложность игры достаточно высокой, хотя достоверно судить об этом пока трудно из-за отсутствия толковой информации об особых способностях персонажей, которые могут значительно повлиять как на ход отдельного сражения, так и на всю боевую систему в целом.

Впрочем, как минимум одно такое умение оценить можно уже сейчас. Речь идет о вынесенном в название игры пере из крыла валькирии Леннет. Оно досталось главному герою, юноше по имени Уилфред, от темной богини Хель, повелительницы мира мертвых. Да, вы не ослышались: мы поведем в бой не честного воина, мечтающего о Вальхалле, а прислужника владычицы Нифльхейма, идейного противника Одина и Леннет. Несколько неожиданно, но вполне в духе сериала, где классические представления о добре и зле всегда были весьма размыты. И ненавидеть валькирию

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Неожиданный и смелый проект, заставляющий по-новому взглянуть на успевший стать едва ли не культовым сериал. Необычная боевая система и доселе неизвестные сюжетные секреты.

ЧЕГО ЖДЕМ? Необычного геймплея, взявшего лучшие находки предшественниц. Качественного перевода и дубляжа.

ЧЕГО БОИМСЯ? Поверхностной истории, не идущей в сравнение со сценариями предыдущих двух частей. Отсутствия глубины боевой системы.



Окруженный со всех сторон враг имеет минимум шансов на выживание.


Появившаяся еще во времена Tactics Ogre изометрическая перспектива не актуальна для жанра и по сей день.



Еще со времен первой части Soul Crush ассоциируется с буйством красок и спецэффектов. Covenant of the Plume исключением не стала.

у Уилфреда есть все основания: ведь именно она стала причиной гибели его семьи. После ряда событий, в результате которых у юноши и оказывается пресловутое перо, он вместе с боевым товарищем Анселем угодил в самую гущу безнадежного сражения без всяких шансов на победу. От безысходности Уилфред использует недавно способность, даруемую пером, на друге, и – о чудо! – обретший невероятную силу Ансель в два счета расправляется с монстрами. Чтобы затем сразу же умереть на руках нашего героя. Кажется естественным, что, осознав содеянное, Уилфред никогда не попытается воспользоваться чудовищным даром, но… это уже целиком зависит от игрока! В любой битве вы вольны превратить кого-нибудь из своей команды в непобедимого берсерка, заранее зная, что вскоре станете свидетелем его безвременной гибели. Пожалуй, именно эта возможность цинично выбирать, кому жить, а кем пожертвовать ради общей победы, придает игре дополнительную оригинальность. Тем более что вполне уместно ожидать, что в конечном счете подобные решения повлияют и на концовку игры.

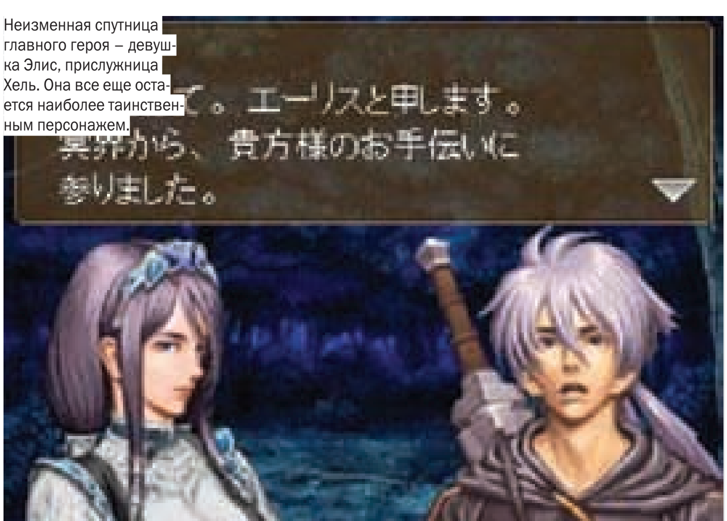
В целом же делать прогнозы относительно сюжета пока трудно, можно разве что подчеркнуть, что новая история обращается к традициям первой «Валькирии», уделяя достаточное внимание каждому персонажу. Одновременно с этим Covenant of the Plume нельзя назвать и набором самостоятельных эпизодов-короткометражек, ведь четко прослеживается и основная сюжетная линия.

И раз уж мы заговорили об оригинальной Valkyrie Profile, следует указать и на другие черты сходства с новинкой. Взять, например, стилистику, в которой выполнены портреты героев. Выписанные с необычайным тщанием, они все так же неуловимо напоминают живопись эпохи барокко. А вот в музыке с ностальгией перебор: здесь дело не ограничивается лишь сходством – доходит до грубого самокопирования. И хотя потрясающие работы Сакурабы органично вписались в новую игру (бодрые рок-мелодии с боевых локаций теперь сопровождают тактические сражения), качество звучания не может не удручать. С другой стороны, нельзя не порадоваться тому, что озвучены на сей раз абсолютно все сюжетные диалоги.

Практически любой человек, соприкасающийся с аниме и японскими видеоиграми, наверняка должен заметить, сколь часто их создатели обращаются к мифологии. Обычно дело ограничивается парочкой названий или имен, взятых лишь ради красного словца, однако временами встречаются и приятные исключения. Создатели Valkyrie Profile с достаточным уважением отнеслись к первоисточнику, хотя и позволили себе немало вольностей. Так, никакой валькирии по имени Леннет скандинавский эпос не знает, однако ее взаимоотношения с Люсианом могут напомнить историю любви Зигфрида и Брунгильды из легенды о нибелунгах и – одновременно с этим – Лив и Ливтрасира, которым предстояло продолжить род человеческий после Рагнарёка. В целом, в видеоиграх роль Леннет, особенно после наступления Сумерек Богов, сильно преувеличена: она убивает Фенрира (подвиг Видара) и Локи (деяние Хеймдалля). Не стоит и говорить, что многие персонажи исходного мифа не были упомянуты вовсе. Но, похоже, разработчики наконец намерены исправить это упущение, начав все с той же Хель.

Внизу: Красивейший ролик в заставке еще до начала игры подбрасывает намек на противостояние Уилфреда и Леннет.

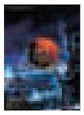
Но самое главное – мы все же смогли удостовериться в том, что хотя бы часть опасений относительно столь спорного проекта оказалась напрасной. Valkyrie Profile: Covenant of the Plume одновременно верна традициям сериала и удивительно самобытна. Остается надеяться, что когда мы сможем оценить сценарий, он не разочарует, а качество перевода и озвучки в англоязычном издании окажется на уровне предыдущих частей. **СИ**



Неизменная спутница главного героя – девушка Элис, прислужница Хель. Она все еще остается наиболее таинственным персонажем.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



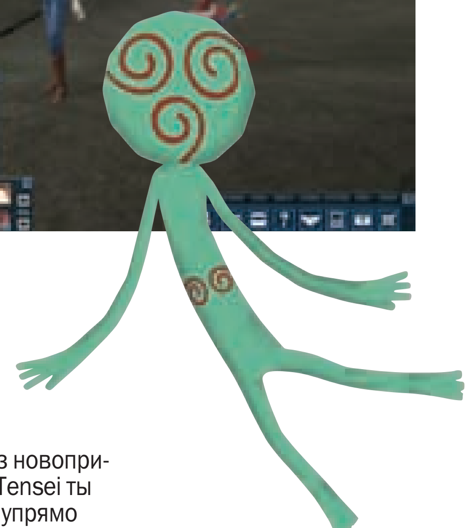
КАК ЭТО БЫЛО Прототип Shin Megami Tensei Online: Imagine был готов еще в 2004 году, но после закрытого бета-тестирования вестей о нем не поступало. Затем, летом 2005 года, выяснилось, что свежесформированное онлайновое подразделение компании Cave займется разработкой трех игр, и одна из них – воскрешенная Imagine. В состав Cave Online вошло немало бывших сотрудников Atlus, правообладателя сериала Megami Tensei. В 2007 году Imagine вышла в Японии. На родине у нее не так уж много поклонников.



Выбор причесок и возможных лиц достаточно широк. С одеждой дела обстоят хуже – гардероб удастся пополнить потом.



Пейзажи в Imagine на вид весьма неприглядны – богатства деталей здесь не отыскать. Создатели оправдывают аскетизм сюжетом – мол, действие разворачивается на разрушенной Земле, после потопа, который произошел в финале первой Shin Megami Tensei.





ТЕКСТ
Наталья Одинцова

› Shin Megami Tensei Online: Imagine

«Как мне завербовать Персон?» – настойчиво спрашивает в общем чате один из новоприбывших игроков. «Дай угадаю? – веселится другой, – из всего сериала Megami Tensei ты видел только Persona 3? Здесь нет Персон, здесь есть только демоны». Новичок упрямо гнет свою линию: «Нет, я видел, что у других есть Персоны, где мне себе таких добыть?»

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.sci-fi
Зарубежный издатель:
Aeria Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Cave Online
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
megaten.aeriagames.com
Страна происхождения:
Япония



Спустя еще несколько минут выясняется: мнимый незнайка просто подначивает собеседников. Ведь тех, кто в числе первых пробился на закрытое бета-тестирование MMORPG Shin Megami Tensei Online: Imagine, хлебом не корми – дай порассуждать о сериале Megami Tensei, который до сих пор хранил верность оффлайну. Тут же найдутся желающие посетовать, что Shin Megami Tensei: Lucifer's Call (в Америке – Nocturne) для PS2 известна куда меньше, чем, например, дилогия Digital Devil Saga или «новомодная» Persona 3, хотя именно Lucifer's Call среди них – наиболее традиционная. И именно поэтому действие в ней происходит в постапокалиптическом мире, герой один-одинешенек, на его плечи возложена нелегкая задача изменить мир по своему образу и подобию, а соратников ему предстоит вербовать среди врагов – многочисленных сверхъестественных существ.

Shin Megami Tensei Imagine пытается следовать этому же образцу – недаром хронологически ее разместили между первой и второй SMT. Наш герой при поддержке демонов-союзников рыщет по разрушенному Токио, выполняя сюжетные и дополнительные квесты. При этом почти сразу вспоминаешь о другой побочной ветви многоликого сериала – Devil Summoner. Как и Кудзуноху Райдо из одноименной RPG для PS2, заклинателя всегда сопровождает лишь один монстр. Остальные терпеливо ждут своего часа.

А начинается все, как заведено в онлайновых проектах, с создания персонажа. О параметрах и модификаторах – ни слова, требуется лишь выбрать пол, внешность, одежду, начальное вооружение и вид устройства, в котором будут храниться завербованные демоны. Здешний генератор образа заточен исключительно под штамповку героев, нарисованных в стиле Кадзумы Канеко, главного иллюстратора Megami Tensei (к слову, похожие модели используются в той же Lucifer's Call). Так что совсем уж чудовищных рож тут не вылепить, как ни старайся. А вот своеобразных – сколько угодно.

В бета-версии разрешается создать лишь одного персонажа, теоретически же на едином аккаунте можно завести до двадцати героев и опробовать различные варианты личностного роста (или, попросту, «билды»). Обстоятельный курс молодого бойца вынудит вас дважды прослушать схожие наставления: как обозревать окрестности при помощи мышки (если зажать правую клавишу и повести курсором направо или налево, герой развернется в соответствующую сторону), как нападать, как обирать поверженных врагов и как использовать различные умения. Зачем нужны частично дублирующие друг друга уроки – загадка, хотя сюжетное обоснование имеется: на первом уроке вы отважный исследователь, который пытается выяснить, что за беда случилась с Домом Два (Home 2), одним из убежищ, где укрылись немногие выжившие после великого потопа люди. На втором сеансе вы – единственный выживший из Дома Два, которого нашли и приютили обитатели Дома Три (Home 3). Создатели Imagine уверяют, что и в дальнейшем сюжетные квесты с непременными видеороликами на движке смогут заинтриговать, побуждая игроков стремиться к новым подвигам.

На уроках вас также посвятят в науку распределения «очков атрибутов» (attribute points), которыми героя одаривают после каждого набранного уровня опыта. За их счет можно улучшить параметры персонажа: силу, магию, жизненную мощь, интеллект, скорость и удачу. В Imagine действуют те же законы, что и в Lucifer's Call или Devil Summoner: в зависимости от того, как будут распределены очки, боец обзаведется более или менее ярко выраженной специализацией. Профессий как таковых не существует – вы сами «вылепливаете» класс своему герою, повышая нужные характеристики и подбирая адекватные умения.

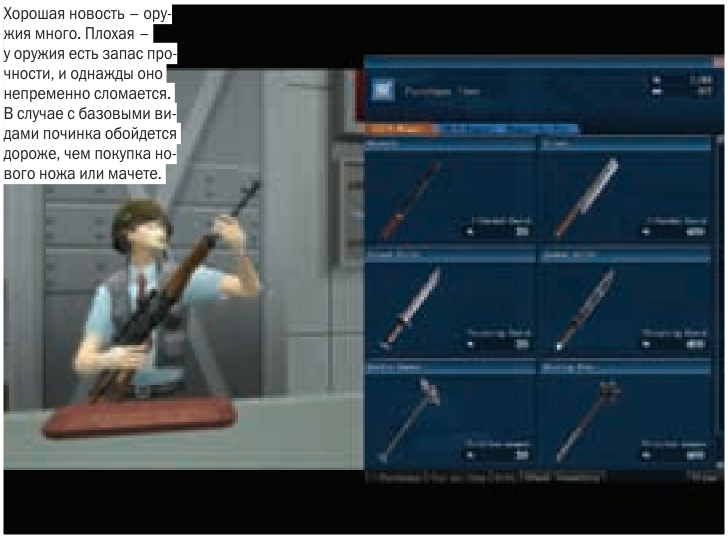
Умения собраны в меню Expertise и разделены по классам и уровням (rank). Например, традиционное для Megami Tensei заклинание Agi (фаербол) относится к классу «магия разрушения», и выучить его можно уже на нулевом уровне. А вот Zio и Bufu (заклинания молнии и льда соответственно) того же класса станут доступны для изучения лишь после того, как уровень познаний персонажа увеличится до двойки за счет постоянного использования огненного спелла. Собственных классов удостоились даже навыки общения, при помощи которых вам предстоит вербовать демонов. Причем у «уговоров мирным путем» свой класс, а у «запугивания» – свой. На освоение навыков отводится 17000 очков, так что заполучить адепта всех наук не выйдет – придется сосредоточиться на чем-то одном.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Вербуем демонов и с демонами же деремся – традиционный для сериала Megami Tensei образ действий перекочевал в онлайновую представительницу ролевого цикла, повествующую о сложных взаимоотношениях людей и представителей потусторонних миров.

ЧЕГО ЖДЕМ? Интересных сюжетных квестов, возможности создать героя с внешностью «от Кадзумы Канеко», самых продвинутых «петов» за всю историю MMORPG.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неудобного управления, однообразных пейзажей, способных отбить всякую охоту к исследованиям, унылых квестов, искусственно затянутой прокачки (прокачай не только себя, но и ...дцать своих демонов).



Хорошая новость – оружия много. Плохая – у оружия есть запас прочности, и однажды оно непременно сломается. В случае с базовыми видами починка обойдется дороже, чем покупка нового ножа или мачете.



Во время переговоров главное – не увлечься и не кликнуть по собеседнику дважды. А то персонаж тут же ударит возможного союзника, сводя на нет все усилия по вербовке.

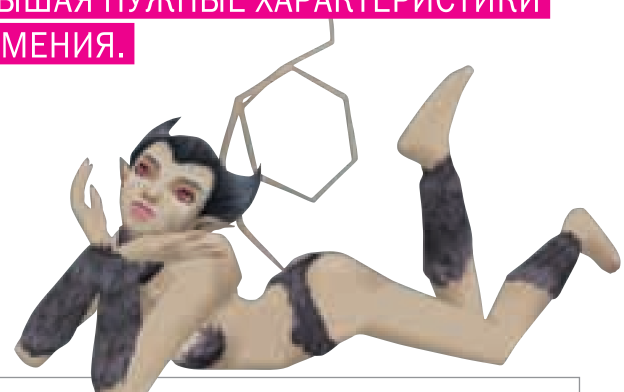
Учителя рассказывают вам о трех базовых путях развития: воин, маг и стрелок. Воин, как водится, на первых порах самый живучий. Битвы идут в реальном времени, все противники отображаются на поле, и достаточно дважды щелкнуть мышкой по особо не понравившемуся слизню, чтобы ваш боец понесся лупить встреченную нежить мечом. Мага или стрелка надо сперва подвести на нужное расстояние, да еще и учесть, что на использование его навыков требуется время. Кроме того, стандартный тычок холодным оружием не расходует магическую энергию (а ее на первых порах будет ох как не хватать колдунам!). По расчетам, в схватках с теми демонами, которые не боятся физических атак, воину должен помогать монстр-союзник.

Увы, автопрограммирование сверхъестественных контрактников работает очень своеобразно. Возможных указаний сперва всего два: «стоять смирно» и «атаковать все, что захочется». Выбираешь второе – демон медлит, не лезет на рожон. Персонажа уже убили распоясавшиеся противники, а союзник все топчется на месте. Зато иногда резво нападает на тех демонов, которых герой пытается вербовать. Время от времени, правда, напарник таки справляется с обязанностями и вовремя лечит.

ПРОФЕССИЙ НЕ СУЩЕСТВУЕТ – ВЫ САМИ «ВЫЛЕПЛИВАЕТЕ» КЛАСС СВОЕМУ ГЕРОЮ, ПОВЫШАЯ НУЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПОДБИРАЯ АДЕКВАТНЫЕ УМЕНИЯ.

Конечно, как и в Kuzunoha Raidou, разрешается командовать с помощью шорткатов – кусай, парируй удар, лечи, жахни огнем! Но вот незадача – демону тоже нужно выбрать цель. А ведь его хозяину может быть уже не до того.

Еще один вариант развития событий – взять под опеку не героя, а союзника (за переключение между персонажами отвечает tab). Но демон не может использовать предметы из инвентаря, и к тому же в таком режиме перестает свободно вращаться камера. Угол обзора резко сокращается: пару раз недруги попросту оставались за пределами экрана. Не исключаю, что асов клавиатуры даже подобными «прыжками» не проймешь, но под моим чутким руководством из строя выходил то сам демоноборец, то его напарник.



Как и во всех остальных играх сериала, демоны в Imagine отличаются как врожденными слабостями, так и природной устойчивостью к какому-либо виду атак. Правда, надеяться, что вам сразу позволят, словно в Kuzunoha Raidou, лихо менять союзников на ходу, не стоит – между тем, как один из демонов исчезает с поля боя, а другой появляется, проходит несколько столь важных для сражений в реальном времени секунд. Впрочем, за счет навыков можно выучиться премудростям призыва и более ловко тасовать напарников.









Вверху: Создаешь девочку, надеешься, что в магазинах для нее будет достаточно нарядов, но нет, парням предлагают куда более интересные варианты (кстати, в полнолуние и новолуние ассортимент меняется)!

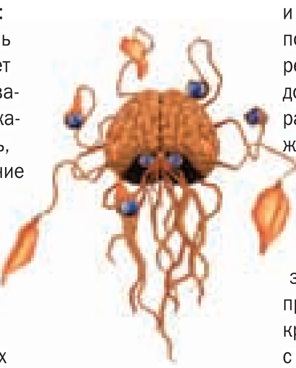
Оживляют в Imagine легко и охотно – в опциях сразу же появляется «воскреснуть прямо тут». Правда, когда будет набран десятый уровень, за путешествие с того света отнимут несколько очков опыта. А вот чтобы оживить павшего демона, нужен специальный предмет – Revival Bead.

Между тем, если б не огрехи с управлением, драки выглядели бы просто замечательно: чаще всего пытаешься угадать, какое действие сейчас совершит недруг и стоит ли, к примеру, тратить время на то, чтобы выставить блок, или же лучше сразу заготовить контрудар (некоторые приемы пробивают обычный блок). А если б еще демон-союзник всегда вовремя вмешивался в битву и портил недругам комбо-удары, то и вовсе наступила бы пора благоденствия в отдельно взятом постапокалиптическом мире.

Вербовка подчиненных – это особая статья. Успех в переговорах зависит от воли случая куда сильней, чем хотелось бы. Как учит весь сериал Megami Tensei, готовность демонов к сотрудничеству зависит от фазы луны и того, как соотносится их личное мировоззрение с заклинательским – так, ангелы (они здесь тоже демоны!) олицетворяют закон и неохотно якшаются со слугами хаоса. Особенно важно, чтобы ваш персонаж превосходил собеседника по уровню опыта. В некоторых случаях помогает, если дополнительно наподдать перспективному сотруднику, чтоб тот понял, кто здесь главный (внимание: существует опасность перестараться!). Imagine вдобавок учит, что начинать общение, не имея достаточно «очков магии» за душой, – сущее безрассудство. Ведь одной беседы с демоном маловато, он захочет стать вашим другом только после третьего, а то и четвертого раунда переговоров. Либо вовсе откажется сотрудничать и начнет нападать. Даже если сам третьего уровня, а ваш персонаж – уже восьмого. Другие варианты: демон попросту удерет, или же, сбегая, оставит на память о себе ценный подарок.

Когда союзник завербован, вас настойчиво заставляют думать о прокачке и улучшать отношения с подопечным. Чем недоверчивей относится монстр к хозяину, тем сильней ухудшаются его параметры при призыве. Между тем ваш персонаж на эмоции скуп: позаботиться о ком-то у него выходит лишь раз в двадцать часов (отсчет времени идет с того момента, когда начнется использование команды Care). Одного демона обласкали – остальным остается терпеливо ждать, когда обнулится счетчик. Иногда настроение помощника меняется в ходе боя: например, однажды Цербер зауважал мою героиню после того, как она быстро его воскресила. А вот Кайт Сит, наоборот, не только не поклялся ей в вечной верности – начал замышлять предательство!

Дружелюбные и поднаторевшие в боях монстры (с набранными уровнями открываются новые умения) – наилучший материал для, опять же, традиционных в Megami Tensei опытов по скрещиванию (demon fusion). Из двух демонов легко получить одного – при удачном раскладе он унаследует часть навыков родителей, да еще и окажется той разновидности, которую не так-то просто встретить вне Дома Три.



Как бы ни был силен сверхъестественный союзник, выполнять сюжетные квесты в одиночку вскоре окажется довольно сложно – они рассчитаны на целый отряд искателей приключений. Интересно, что PvP как такового в Imagine нет – упор делается на сотрудничество. Тем не менее, соревновательные элементы сохранены. Например, можно создать подземелье для совместного рейда и устроить состязание. Кто истребит больше всех врагов, тому и достанется приз.

По мере того как я набирала уровни и коллекционировала демонов, меня не покидало ощущение, что все происходит на редкость неторопливо: очки опыта почти не доставались героине на той локации, которая подходила ей по уровню. В созданном же при помощи специального предмета «индивидуальном лабиринте» дела пошли гораздо быстрее (даже без поддержки других игроков). Но все же чувствуется, что самое интересное в Imagine наступает значительно позже, после многих часов прокачки. И сколько найдется охотников раскрывать тайны сюжетных квестов, сражаясь с управлением (в противовес более удобным оффлайновым представительницам Megami Tensei) – пока сказать не просто, хотя воссоздать дух сериала авторам вполне удалось. Правда, для первого знакомства с ним я бы все же посоветовала не Imagine, а хотя бы Persona 3 или Lucifer's Call. **СИ**

Внизу: Если ваш герой выше уровнем, чем встреченные демоны, иконка рядом с их именем станет синей.





PC
PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ

ЭТО ИНТЕРЕСНО

CODEMASTERS И BOHEMIA Первую Operation Flashpoint создала чешская команда Bohemia Interactive. Те же люди создали к ней два дополнения, а потом принялись за сиквел, но в 2005-ом ушли от издателя Codemasters и, соответственно, потеряли права на сериал. В результате они переименовали свой новый шутер и выпустили его под названием ArmA: Armed Assault. Официальным же продолжением Operation Flashpoint занялась внутренняя студия Codemasters, которая с Bohemia никаких связей не поддерживает.

ХИТ?!



Обещают, что на всех платформах игра будет выглядеть абсолютно одинаково.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

› Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Надоело читать безграмотные надписи на заборах Call of Duty 4? Утомил Том Клэнси и его альтернативный взгляд на историю? Отказываетесь верить в регенерацию и всесильные аптечки? Тогда вам стоит, наконец, забросить глупые стрелялки и играть в войну по-взрослому.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.tactical.modern
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
ND Games (PC)
Разработчик:
Codemasters
Количество игроков:
до 32 (PC), до 16 (Xbox 360 и PS3)
Дата выхода:
весна 2009 года
Онлайн:
www.codemasters.com/flashpoint2
Страна происхождения:
США

Первая часть Operation Flashpoint вышла в 2001-м, и к ней, как ни удивительно, до сих пор выпускают моды. Все потому, что серьезной альтернативы игре не существует – истинные милитаристы ни один другой симулятор солдатской жизни не признают. Сиквел, как обещают, должен прийтись по душе даже таким прожженным фанатам… и в то же время понравиться новой, консольной аудитории. Нет, что-то здесь не так.

Нам показывают десятки видов оружия и транспорта из второй части, расписывают умных товарищей по оружию, размеры открытой карты и правильную систему повреждений. Но на геймплей почему-то до сих пор толком посмотреть не дали. Даже на «ИгроМире» рабочий билд Operation Flashpoint 2 запустили секунд на тридцать. А уж о том, чтобы доверить геймпад кому-то из пишущей братии, даже речи не шло. И при этом выпустить шутер хотят уже весной. Непросто поверить в красивые рассказы разработчиков, но нам ничего другого не остается. Релиз-то на носу, надо хоть где-то черпать информацию об игре.

Энтузиастов военного дела испугает еще один факт: вторую часть выпускает не Bohemia Interactive, сделавшая оригинал в 2001 году, а внутренняя студия Codemasters. На «ИгроМире» мы встретились с новыми хозяевами Operation Flashpoint и спросили, в каких они отношениях с основателями сериала. Как оказалось, студии работают совершенно независимо и опытом не обмениваются. На вопрос о том, не боятся ли разработчики соперничества с новой ArmA, нам ответили, что Dragon Rising будет игрой совсем другого калибра. С технической точки зрения проект действительно взял абсолютно новую для жанра военных симуляторов высоту: движок недавней GRID с открытыми пространствами справляется прекрасно.

И открытого пространства тут будет предостаточно: действие игры развернется на реальном острове Киска (в игре он, правда, переименован в Скиру), который в альтернативной вселенной Operation Flashpoint 2 принадлежит России. История, как водится, вращается вокруг противостояния США, Китая и СССР. Простите, России, конечно. На нашем острове, по сюжету, обнаружились запасы нефти, и китайская народно-освободительная армия решила эту территорию под шумок освободить. Русские солдаты не смогли отразить атаку и позвали на помощь США. Сами понимаете, почему – американским геймерам за наших бойцов играть неинтересно. России в кампании будет отведена важная роль, но пока неясно, дадут ли за наших поиграть. А облачиться в форму китайского солдата точно получится – что и подтвердили сами разработчики.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Реалистичный шутер с большим бюджетом. Обещают революционный AI, открытый мир и смерть с одного выстрела. Но саму игру до сих пор никому не показывают. Это немного настораживает.

ЧЕГО ЖДЕМ? Правдоподобных военных операций, умных солдат, передовую графику и большой бесшовный мир.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что военные действия окажутся не столь масштабными, как нам обещают, AI будет недостаточно продвинутым, а выход игры задержится.


Дым при пожаре распространяется динамически – это предмет особой гордости разработчиков.


Война тут, конечно, жестокая, но оторванных конечностей в духе фильма «Спасти Рядового Райана» не ждите.

Всю эту войну, кажется, придумали с одной-единственной целью: дать игроку большой открытый остров и армию в придачу. У нас есть вертолеты, танки, джипы и даже корабли, а мир растягивается аж на 220 квадратных километров. Это вам не GTA с мизерным пятачком Liberty City (относительно, конечно, мизерным). Чтобы танки не выскакивали сами собой из-за соседнего холма, как это часто бывает в подобных играх, жизнь на острове просчитывается в радиусе нескольких километров от героя. Можете подняться на гору, посмотреть в бинокль и разглядеть, например, чем занимаются враги на своей далекой базе. В первых миссиях такой масштабности вы, наверное, и не почувствуете: поначалу вам отводится роль рядового. Но чем дальше, тем больше солдат будет у вас в распоряжении, и под конец рулить предстоит целым батальоном. На компьютере командовать подопечными придется через горячие клавиши, а для консолей сделали удобное радиальное меню.

Скиру от обычных игровых локаций отличает еще кое-что: из миссии в миссию на карте сохраняются все повреждения. Бросили гранату – воронка останется навсегда, до конца игры. Но воронка – это еще что, взрывать можно дома, транспорт, даже стратегически важные мосты. Подорвали такой – и в следующей миссии придется идти в обход. Говорят, что строения разваливаются поэтапно, как в Bad Company. Но пока ничего подобного нам не показали, поэтому верится с трудом.

В мультиплеере сражения тоже планируются масштабными: на PC в них будут участвовать до 32 человек, каждому из которых позволят командовать восемью ботами. Получается, в онлайновый бой может набиться до 288 солдат. Кто-то еще ждет MAG для PS3? На консолях, правда, эту цифру придется делить пополам – там предусмотрено только 16 игроков для одного матча.

Режимы мультиплеера пока не называют, но об одном из них мы уже прослышали – это бой двух неравных команд. У одной больше солдат, но хуже оборудование, у другой автоматы последней модели, но мало людей. В игре, к тому же, есть очень загадочный кооператив на четверых. Как он будет выглядеть, науке пока не известно.

Конечно, игра остается очень правдоподобной. Одна пуля в грудь – труп, ранение в ногу – калека. Но пусть консольных геймеров такой подход не пугает: для них предусмотрен свой упрощенный режим. Умные напарники все равно не дадут игроку делать вопиющие глупости и обязательно помогут выпутаться из сложной ситуации. Искусственный интеллект здесь обучен тактическим хитростям и может пускать их в ход постепенно – например, чтобы правильно зачищать здания.

Транспорт воссоздан до последнего винтика. Все оригинальные названия сохранены, а внешний вид, характеристики и звуки любого танка, вертолета или катера соответствуют настоящим. В управлении, правда, останется доля аркадности: часами изучать приборную панель «Черного ястреба» никто не заставляет.

Наобещали нам, как видите, златые горы, но вживую мы пока видели лишь те самые полминуты игры с выставки. Если мир здесь такой динамичный и большой, как нам рассказывают, не возникнут ли проблемы с AI? Смогут ли солдаты адекватно реагировать на наши действия, не полезут ли очертя голову под пули? Вопросы пока остаются без ответа.

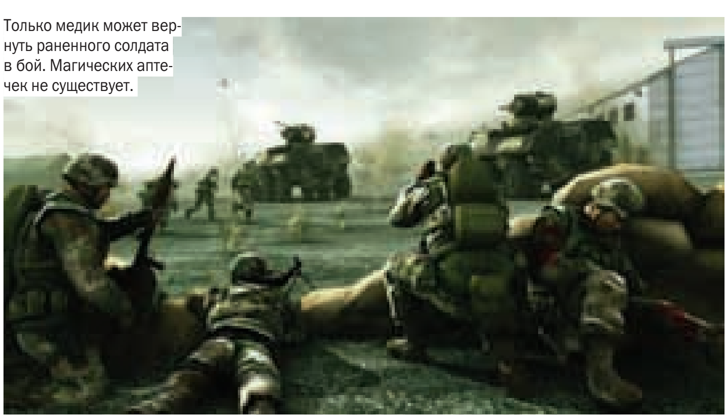
Если все свои обещания авторы и впрямь сдержат, а виртуальные солдаты обзаведутся невиданным доселе искусственным интеллектом, Operation Flashpoint 2 может стать не просто хорошим, а революционным шутером. Но слепо верить всем словам разработчиков мы бы не стали. **СИ**

ArmA 2

Пока в Codemasters делают игру с голливудским размахом, Bohemia не отклоняется от курса и продолжает создавать симуляторы войны. В этом году они выпустят ArmA 2, которую игровая пресса вниманием не балует. Вероятно, потому, что первая часть оказалась не самой удачной – реализм остался, но графика была совершенно допотопной. Сиквел, похоже, идет тем же путем и пока выглядит намного хуже своего главного конкурента.



Внизу: Красиво, правда? Даже жалко, что это не скриншот. Все выпущенные картинки авторы называют «целевыми рендерами». Проще говоря, так игра должна будет выглядеть к моменту релиза. Справедливости ради скажем: на «ИгроМире» как раз так все и смотрелось.


Только медик может вернуть раненного солдата в бой. Магических аптечек не существует.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

ИЗ ЦАРЕЙ В ПРЕЗИДЕНТЫ Большинство игр Haemimont так или иначе касались темы Древнего Рима, будь это Celtic Kings или прямой предок Grand Ages: Rome – Imperium Romanum. А начинала студия с псевдославянской RTS Tzar, да и в дальнейшем ограничиваться патрициями и патрицианками не собирается, на очереди – Tropico 3. Банановая республика, довольные граждане и мятежные партизаны, личный лимузин и всенародное обожание (ненависть?) ждут вас, Эль Президенте!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.city_building.historic
Зарубежный издатель:
Kalypso
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Haemimont
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
I квартал 2009 года
Онлайн:
www.haemimontgames.com
Страна происхождения:
Болгария





Вверху: И куда это солдаты направляются? Не иначе как война на носу…

Внизу: Не стоит недооценивать варваров – воевать с ними в Grand Ages: Rome придется, и немало.

Grand Ages: Rome

В ДВУХ СЛОВАХ Устав штамповать миниатюрные дополнения к Imperium Romanum, Haemimont взялась за полноценный сиквел, поначалу прилепив к названию циферку «II». Но, окинув орлиным взором список изменений, решила переименовать игру в Grand Ages: Rome. Впрочем, основа неизменна – мы снова строим города на территории Римской империи, размещая здания в нужных местах и заботясь о благополучии населения. При этом можно пройти путь от юного патриция до всемогущего правителя Вечного города. Герой наш, выполняя поручения великих людей (Цезаря там или Помпея), обзаведится различными умениями, которые переносит с собой в другие миссии и даже в мультиплеер (как кооператив, так и схватки «один на один»). Другое значительное изменение коснется боев, авторы намерены приблизить их к канонам обычных RTS с возможностью нормального управления отрядами и списком из нескольких десятков типов юнитов – явный прогресс (хотя поклонники чистого строительства назовут это регрессом) в сравнении с максимально упрощенной схемой войны в Imperium Romanum. Если при этом изменения в экономической системе окажутся серьезными, а не ограничатся расширением списка зданий, то (с учетом заметно улучшившейся картинки) шансы Haemimont обойти конкурентов будут как никогда высоки.

ЧЕГО ЖДЕМ? Шага вперед в деле создания игр, посвященных Римской империи. Надоели уже сработанные как под копирку стратегии на эту тему.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что разработчики увлекутся нововведениями и плохо свяжут их между собой, не создав целостной картины.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

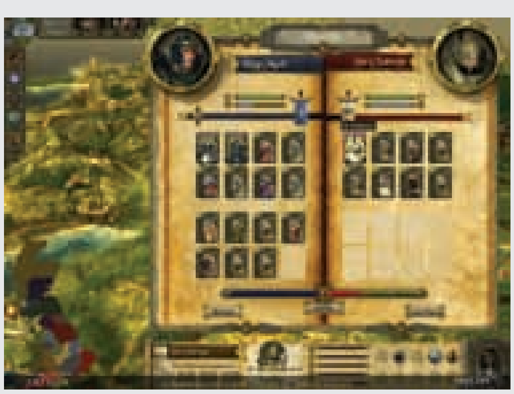
КРЕСТОНОСЕЦ АРТУР? Crusaders: Thy Kingdom Come – так звалась прошлая работа Neocore. И если King Arthur больше похожа на Medieval II: Total War, то авторы Crusaders черпали вдохновение в играх типа Warhammer: Mark of Chaos. Стратегическая часть сводилась к заботе о своих отрядах и выбору побочных заданий, а основное время мы проводили на поле боя, управляя небольшим числом крестоносцев и сражаясь против неверных. Игра вышла неплохой, так что не удивляйтесь, увидев многое из Crusaders в King Arthur.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.fantasy
Зарубежный издатель:
Eastway Media
Российский издатель:
«Руссобит-М»\Play Ten
Разработчик:
Neocore
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
I квартал 2009 года
Онлайн:
www.kingarthurthewargame.com
Страна происхождения:
Венгрия





Вверху: Карта кампании. В зависимости от сезона вы будете заниматься на ней разными делами – летом лучше всего воевать, а зимой – отправлять рыцарей на поиски всяких там граалей.

Снизу: Сражения можно проводить в режиме автобитв, что и заставляет задуматься – а не перевесит ли стратегия тактику?

King Arthur

В ДВУХ СЛОВАХ Король Артур, Гвиневера, Ланселот, Мордред, рыцари Круглого стола – есть нынче хоть кто-нибудь, кто не слышал о них? Венгры из Neocore уж точно знакомы с этими персонажами, ведь совсем скоро они представят публике свою новую игру King Arthur – «Role-playing wargame», если придерживаться определения, данного ей разработчиками. Перед игроком (в роли Короля былого и грядущего, действующего под ником Артур) ставится непростая задача – объединить Британию. Мы будем водить в бой армии, принимать на службу рыцарей Круглого стола и давать им задания, управлять крупнейшими замками Туманного Альбиона и заполнять их постройками (включая легендарный Камелот, куда ж без него?) В общем, займемся тем, чем и положено истинному монарху. Только помните – мир у нас не столько историчный, сколько сказочный. Мифы кельтов и англосаксов воплотятся на экранах мониторов – не только люди, но и загадочные существа и опаснейшие монстры встретятся королю и его верным вассалам. Да и пути к победе отличаются – один станет тираном и язычником, другой предпочтет дорогу христианнейшего и справедливого правителя (финалы, соответственно, тоже разнятся). Тем лучше, будет повод пройти игру еще раз и ответить для себя на вопрос: «что было бы, если бы…»

ЧЕГО ЖДЕМ? Возможности почувствовать себя благородным правителем или жестоким тираном и полноценного воссоздания легенд артуровского цикла.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразия заданий для наших рыцарей и неравноправного положения стратегического и тактического компонентов.

«Аллоды» в «Нивале»: пираты в астрале

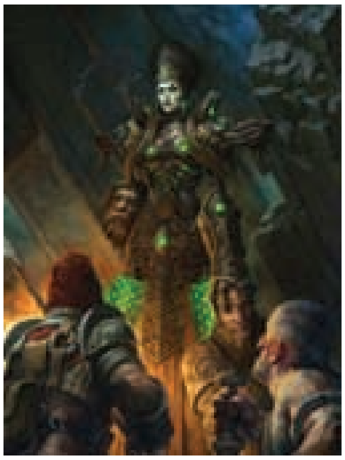

ТЕКСТ
Анатолий Сонин

В начале декабря компания Nival Online устроила для журналистов небольшой PvP-турнир по «Аллодам Онлайн». С ранней версией проекта можно было ознакомиться еще на «ИгроМире», но астральные битвы нам показывали впервые.

Для тех, кто забыл: «Аллоды Онлайн» – это бесплатная MMORPG в «расширенной вселенной» старого отечественного фэнтези-сериала. Игра почти не отступает от канонов жанра, но и не обходится без парочки оригинальных идей. Одно из новшеств – астральные перелеты между островами: в магической субстанции ваш корабль может не только делать повороты, но и двигаться вверх или вниз. Это не космос, но и совсем не море.

Большим астральным судам нужен экипаж в три-четыре человека, поэтому на турнире всех нас поделили на команды и рассадили по двум кораблям. Мы попали к злым хадаганцам, а врагам досталась, соответственно, добрая Кания. Но, как оказалось, ни раса, ни даже класс персонажа в таких боях роли не играют. Важна только слаженность партии и хорошая реакция.

В день турнира Nival Online анонсировала новую расу «Аллодов» – это Восставшие, механизированная нежить. Ее представители будут «мозгом» Империи Хадагана и, судя по всему, смогут активно использовать магию, особенно некромантию. Мы увидели и последнюю, шестую расу, но о ней нам пока запретили рассказывать.



Каждый из журналистов выбрал себе роль на судне. Кто-то сделался рулевым и встал за штурвал – это был героический поступок, потому что именно здесь играть сложнее всего. Интерфейс для управления кораблем не слишком интуитивен и тому, кто находится у руля, остается только слушать выкрики других членов команды и поворачивать, куда велено. Нам-то друг другу подсказывать было просто: все сидели в одной комнате. Если же вам негде собраться, придется мучить клавиатуру или доставать микрофон.

Я выбрал роль стрелка, но в одиночку, как выяснилось, с орудиями мне было не совладать: рулевой постоянно водил наше судно вокруг вражеского, поэтому люди требовались у пушек как с левого борта, так и с правого. А бегать между ними одному человеку довольно утомительно. Есть еще и торпедные орудия спереди, но поймать в их прицел противника непросто. Понятное дело, что в шутер «Аллоды Онлайн» не превращаются: вероятность попадания высчитывается программой, а игроку нужно только выбрать тип залпа.

На нашем судне вакантными остались всего две «должности» – ремонтника и навигатора. Первый должен носить гоблинов-механиков к сломанным приборам, а второй смотрит в специальный визор, изучает характеристики вражеского судна и помогает рулевому. У нас эти функции выполнялись любым свободным игроком: когда враг заходил в корму, например, стрелки не стояли без дела, а пытались что-то отремонтировать. Возможно, именно такой подход и подвел нашу команду.

Первый раунд мы проиграли, но только потому, что Кания раньше дозволенного вышла на поле боя. А вот второй выиграли, но кое-как. Доблестно отказавшись от услуг навигатора, мы просто-напросто потерялись. Улетели непонятно куда и врага найти не смогли. А у Кании в это время заглох двигатель – если корабль использует слишком много энергии и перегревается, он может не то что встать на месте, а даже взлететь на… астрал, наверное?

Выводы после игры делаем следующие: бои получились интересными, требующими командного взаимодействия, но пока они кажутся несбалансированными. Экшна много, а тактики маловато. Но MMO, конечно, за полчаса игры не оценить. Ждите полноценный обзор после мартовского релиза. СИ







Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

В этот номер попал последний материал из серии «СИ» в Японии» (всего их насчитывается то ли одиннадцать, то ли тринадцать – уже и не упомню). В рамках этой акции мы побывали на Tokyo Game Show, Wonderfest Autumn, AM Show и Square Enix Party, сходили в гости к Yuke's, нескольким внутренним студиям Capcom, SNK Playmore, Sega, Koei, Platinum Games, взяли интервью у главы Sony Worldwide Studios. В большинстве случаев мы готовили не материалы об играх в разработке (они, сами понимаете, быстро устаревают), а более серьезные вещи, к которым будет интересно возвращаться и много лет спустя.
А в 2009 году – второй сезон прямых репортажей из Японии! Не пропустите.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает…



Дэвид Перри
создатель Earthworm Jim
Занимается малоизвестными казуалками и никому не нужными MMORPG.



Йоситака Амано
ключевой художник Final Fantasy
Рисует картинки для Beyond Good & Evil 2 (да-да, та самая игра Мишеля Анселя).



Тецуя Мидзугути
создатель Space Channel 5
Участвует в работе над Ninety-Nine Nights II (Xbox 360) и QZ (Wii).



Алексей Пажитнов
создатель Tetris
Отдыхает на премию за Hexic 2 (XBLA), которая вышла в 2007 году.

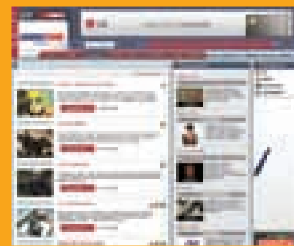


ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парад Великобритании

1	Call of Duty: World at War	Activision
2	Mario Kart Wii	Nintendo
3	FIFA 09	Electronic Arts
4	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
5	Need for Speed: Undercover	Electronic Arts
6	Tomb Raider: Underworld	Eidos
7	Fallout 3	Bethesda
8	Wii Fit	Nintendo
9	Wii Play	Nintendo
10	Guitar Hero: World Tour	Activision

Хит-парад Японии

1	Layton Kyouju to Saigo no Jikan Ryokou	Level 5	DS
2	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	PS3
3	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	Wii
4	Chrono Trigger	Square Enix	DS
5	Yu-Gi-Oh: Duel Monsters GX Tag Force 3	Konami	PSP
6	Kidou Senshi Gundam: Gundam vs Gundam	Namco Bandai	PSP
7	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	DS
8	Kenka Banchou 3: Zenkoku Seiha	Spike	PSP
9	Musou Orochi: Maou Sairin	Koei	PSP
10	Wagamama Fasion: Gals Mode	Nintendo	DS

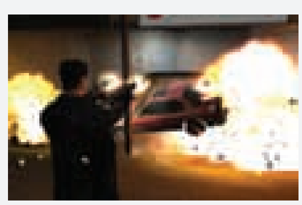
События прошлых лет

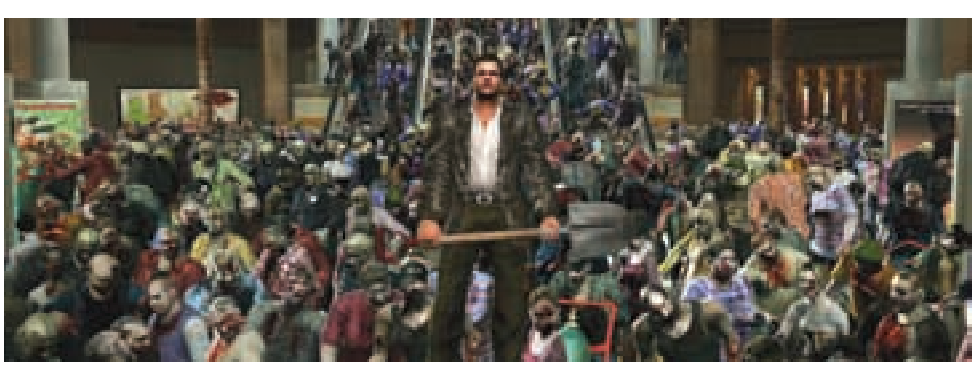
Год назад
Activision и Vivendi создают компанию Activision Blizzard. А тем временем в Японии WiiFit разошлась тиражом в 300 тыс. только за первую неделю продаж.

Пять лет назад
Джордж Харисон, вице-президент Nintendo of America, заявил, что за неделю перед Новым годом CameCube разошлась в количестве 500 тысяч.



Восемь лет назад
Max Payne задерживается с выходом. Но, вопреки слухам, проект не умер, а разработчики заявили, что скоро будет объявлена точная дата релиза.

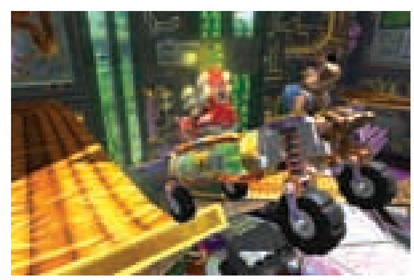




Новые темы



Alpha Protocol
Предлагаем вашему вниманию видеодневники разработчиков, где нам демонстрируют геймплей, а заодно рассказывают о сюжете новой игры.
Смотрите на DVD



PlayStation 3 vs. Xbox 360: Самая объективная статья
С легкой руки Константина Говоруна в этом месяце состоялся жестокий поединок между PlayStation 3 и Xbox 360. Восемь кровопролитных раундов определили победителя этой схватки.
Читайте на странице 36



Правда о Square Enix
Square времен Final Fantasy VII и нынешняя Square Enix с «проектами» и «компиляциями»: как изменялась главная японская «фабрика RPG», кого незаслуженно забывают, вспоминая о ее успехах, и каким может быть ее будущее.
Читайте на странице 42



ТЕКСТ
Константин Говорун



Xbox 360 vs. PlayStation 3

Самая объективная статья

Весной 2008 года в аналитическом материале Вадима Боброва мы показали, что по производительности железа PlayStation 3 и Xbox 360 мало отличаются друг от друга. Все цифры, представленные как Sony, так и Microsoft, – чисто теоретические показатели, на которые никак нельзя опираться. Практика же показывает, что консоли равны, и при выборе следует руководствоваться только играми. Нравится Metal Gear Solid 4 – покупайте PlayStation 3, склоняетесь в сторону Gears of War 2 – берите Xbox 360.

Но вот в чем незадача. В многочисленных письмах в редакцию и сообщениях на форумах читатели твердили нам об одном – нужно так называемое «объективное» сравнение двух консолей. Вариант, когда решение перекладывается на плечи геймеров с их субъективными точками зрения, почему-то устраивает не всех. При этом информированность о реальном количестве и качестве игр на обеих платформах оставляет желать лучшего. Последней каплей стало сообщение, пришедшее на мой аккаунт в сервисе «Вконтакте»: «Уважаемый Врен, правда ли, что Tekken 6 и Resident Evil 5 выйдут только на PS3?». С какой луны свалился человек – ума не приложу. До сих пор бытует миф о том, что на PlayStation 3 больше консольных RPG.

В этом материале мы специально провели объективное сравнение двух консолей с точным численным итогом. Эту эпическую битву мы поделили на раунды, в каждом из которых платформы зарабатывают очки. В конце они суммируются и подводится общий итог. Раунды соответствуют популярным жанрам – файтингам, ролевым играм, стратегиям… Чтобы все было совсем точно, количество очков на кону в каждой категории – свое. Оно зависит от суммарного числа игр в группе, а также их важности для консольных геймеров (по понятным причинам, у стратегий она ниже, чем у ролевых игр). Чем лучше ситуация с жанром на платформе – тем большую долю очков она получает в данном раунде. Критериев качества игр два – оценка «Страны Игр» и средний балл в западной прессе (где учитываются мнения журналистов Edge, GamesTM, IGN, GameSpot, Eurogamer). Критерии количества еще проще – сколько вышло в США и Европе, столько уж и вышло. При этом мы не учитываем квесты, симуляторы (кроме гонок – у них своя категория есть) и спортивные игры – это не очень интересно, и на итог вообще никак не влияет. Кроме того, наличие PC-порта «эксклюзива» несколько девальвирует оценку, но незначительно (если у вас есть игра для любимой приставки, вам не так важно, доступна ли она владельцам ПК). Ах да, приставка Nintendo Wii выведена за скобки состязания, хотя кое-где мы можем о ней и вспомнить. Так, для справки. И, разумеется, здесь учитываются только уже изданные игры – обещания нельзя оценивать объективно.











РАУНД 1

action.platform

WINS!

Xbox 360 / PlayStation 3

В эту категорию попали платформеры в широком смысле слова – и классические, и нового времени (то бишь, а-ля Ratchet & Clank и Jak & Dexter). Несмотря на это, достойных игр (поделки по мотивам мультфильмов не рассматриваем!) здесь оказалось всего четыре – Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (Xbox 360) с Ratchet & Clank Future (PS3) и LittleBigPlanet (PS3) с Braid (Xbox 360). Они в какой-то мере уравновешивают друг друга – два платформера для широких масс, два нишевых хита, но понятное дело, что Ratchet & Clank Future куда ближе, понятнее и интереснее геймерам, чем Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, а LittleBigPlanet – штука посерьезнее, чем Braid. Это же отражается и в наших оценках (десять баллов, если помните!) – вопросов нет.

РАУНД 2

fighting

DRAW

Xbox 360 / PlayStation 3

С файтингами к настоящему моменту у консолей все очень хорошо, причем самые главные – Soul Calibur IV, Mortal Kombat vs. DC Universe и Virtua Fighter 5 – вышли на обеих платформах одновременно. Зато на Xbox 360 есть еще Dead or Alive 4 и Rumble Roses XX – не бог весть что, но небольшой перевес дает. Кроме того, Virtua Fighter 5 Online на Xbox 360 несколько лучше оригинала на PS3. Напротив, на PS3 доступен отличный порт Tekken 5: Dark Resurrection. Тоже, думаю, все ясно, правда?









РАУНД 4

strategy

WINS!

Xbox 360 / PlayStation 3

Со стратегиями все просто замечательно на Xbox 360. Геймерам доступны Command & Conquer 3: Tiberium Wars, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, Universe at War: Earth Assault, Supreme Commander и Warhammer: Battle March. На PS3 есть только мультиплатформенные Sid Meier's Civilization Revolution, Command & Conquer: Red Alert 3 и Tom Clancy's EndWar. Другое дело, что консольщикам стратегии не то чтобы были очень нужны; да и почти все есть и на PC. Это не могло не отразиться на суммарном количестве очков.





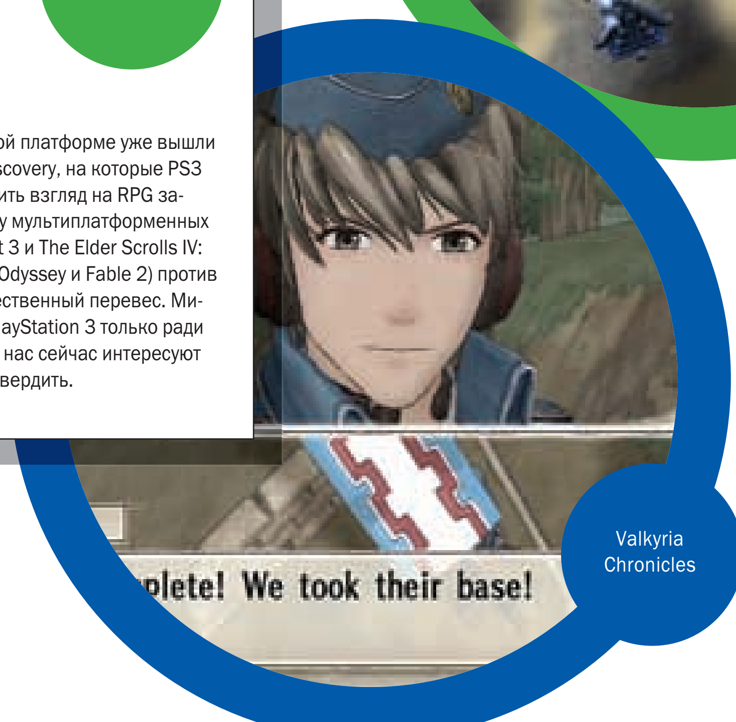
РАУНД 3

role-playing

WINS!

Xbox 360 / PlayStation 3

В жанре японских RPG сильнее выглядит Xbox 360. На этой платформе уже вышли Lost Odyssey, Blue Dragon, The Last Remnant, Infinite Undiscovery, на которые PS3 ответила лишь Valkyria Chronicles и Disgaea 3. Если обратить взгляд на RPG западной школы, то можно еще вспомнить о Fable 2. К числу мультиплатформенных релизов относятся Eternal Sonata, Enchanted Arms, Fallout 3 и The Elder Scrolls IV: Oblivion. У Xbox 360 две страноигровские «девятки» (Lost Odyssey и Fable 2) против одной у PS3 (Valkyria Chronicles), плюс двукратный количественный перевес. Мировая пресса с нами согласна. Субъективно я бы купил PlayStation 3 только ради Valkyria Chronicles, но это не должно никого волновать, – нас сейчас интересуют объективные критерии, которые можно проверить и подтвердить.





The Outfit

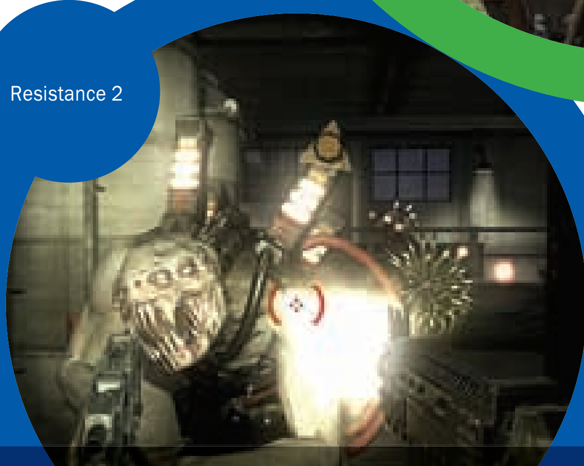
РАУНД 6

shooter.third-person

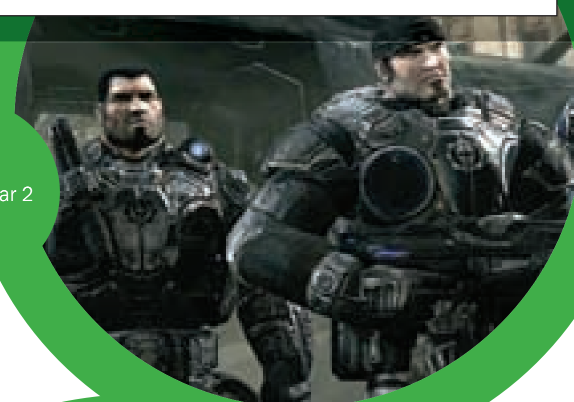
WINS!

Xbox 360 / PlayStation 3

Здесь все совсем грустно для PlayStation 3. У Gears of War, Gears of War 2, Crackdown, The Outfit и Earth Defense Force 2017 конкурентов нет вообще. Игр много, и они хорошие. Конечно, сюда можно записать Uncharted: Drake's Fortune или Ratchet & Clank Future, но тогда PlayStation 3 недосчитается очков в action-adventure и platform – то на то и выйдет. На PlayStation 3 не было игр сериала Splinter Cell, а Lost Planet портировали слишком поздно.



Resistance 2



Gears of War 2

РАУНД 5

shooter.first-person

WINS!

Xbox 360 / PlayStation 3

Здесь на стороне PlayStation 3 лишь два (пусть даже отличных) шутера – Resistance 2 и Resistance: Fall of Man, а также провальный Haze. У Xbox 360 есть культовый Halo 3 с «девяткой» и целая туча чуть более слабых – F.E.A.R., Perfect Dark Zero, Prey, Quake 4, Call of Juarez. А еще Left 4 Dead вышел только на приставке от Microsoft. Опять же, количественный перевес создан за счет PC-портов, поэтому в итоге разрыв не столь велик. Но все прекрасно могут видеть, откуда он взялся.

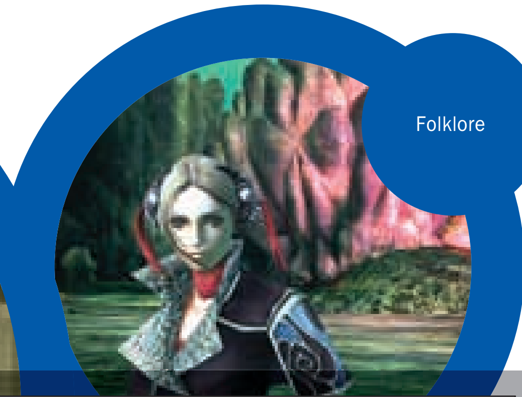


Halo 3



Haze


Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots


Folklore

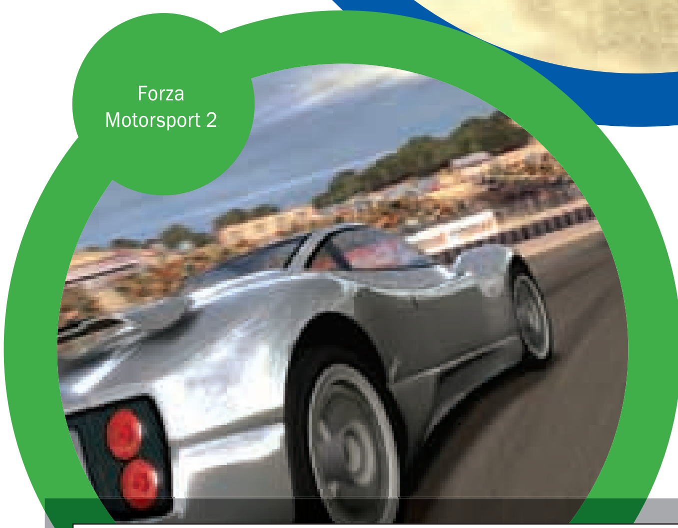
РАУНД 8

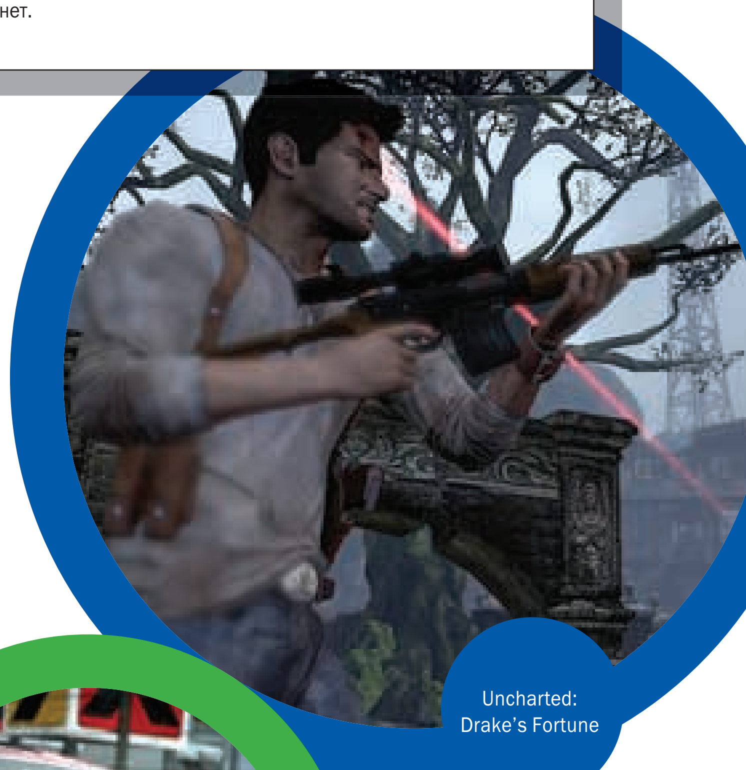
action-adventure

WINS!

Xbox 360 / PlayStation 3

Именно к этому жанру относятся два главных релиза года – Grand Theft Auto IV (PS3, Xbox 360) и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3). На этом можно было и закончить, отдав победу PlayStation 3, но стоит вспомнить еще и об Uncharted: Drake's Fortune (PS3), Ninja Gaiden II (Xbox 360), Folklore (PS3) (а если расширить границы жанра, Heavenly Sword (PS3)) и тьме мультиплатформенных релизов, вроде Assassin's Creed, Silent Hill: Homecoming, Devil May Cry 4 и Dead Space. Как подсказывают коллеги, на Xbox 360 игр в целом чуть больше – так, только здесь есть Dead Rising, Tomb Raider: Legend и Tomb Raider: Anniversary, Bully: Scholarshop Edition. Но, как ни крути, на Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots с ее «десяткой» ответа у Xbox 360 нет.


Forza Motorsport 2


Uncharted: Drake's Fortune

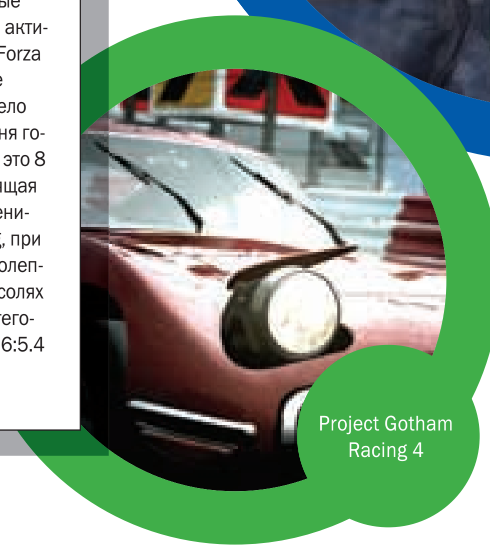
РАУНД 7

racing

DRAW

Xbox 360 / PlayStation 3

Наверное, самая спорная категория. На обеих платформах вышли великолепные Burnout Paradise, GRID, DiRT, Pure и Midnight Club: Los Angeles. У PlayStation 3 в активе MotorStorm, MotorStorm: Pacific Rift и Gran Turismo 5 Prologue, у Xbox 360 – Forza Motorsport 2, Project Gotham Racing 3, Project Gotham Racing 4, FlatOut: Ultimate Carnage и Test Drive Unlimited. На этом стоило бы остановиться и сказать, что дело вкуса – выбирать между GT5 Prologue и Forza Motorsport 2, но раз уж мы сегодня говорим об объективности, приходится обратиться к оценкам. В мировой прессе это 8 и 9 баллов соответственно, в «Стране Игр» – тоже. Логика очень проста: настоящая полная GT нового поколения еще не вышла, а обещания, повторюсь, мы не оцениваем – только то, что уже есть. С другой стороны, сериал Project Gotham Racing, при всем уважении к трассе в Петербурге, несколько уступает MotorStorm, а великолепные FlatOut и Test Drive доступны и на PC. С учетом того, что гонок на обеих консолях настолько много, что можно вообще наплевать на эксклюзивы, очки в этой категории делятся по-братски (хотя совсем правильный результат был бы похож на 4.6:5.4 в пользу Xbox 360, но мы округляем для ровного счета).


Project Gotham Racing 4

ИТОГИ

36 **30**

Xbox 360 / PlayStation 3

WINS!

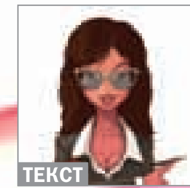
Уверен, что результат в каждом раунде абсолютно прозрачен для вас. Ясно было, что LittleBigPlanet, Metal Gear Solid 4, Halo 3 и Gears of War 2 принесут победу своим платформам в «родных» категориях. В некоторых раундах приставки показали одинаковый результат, в других Xbox 360 одолел за счет количества отличных игр. Итог этого экспериментального объективного состязания до некоторого момента был секретом даже для нас – мы честно складывали цифры на калькуляторе и потом еще в столбик, чтобы не ошибиться.

Какие можно сделать выводы? Понятно, что в целом игровая библиотека Xbox 360 объективно опережает PlayStation 3. Если вам это до сих пор неочевидно – перепроверьте нашу работу с карандашом в руках. К сожалению, если в предыдущем поколении более-менее достаточно было иметь PlayStation 2, то в этом по-настоящему увлеченный играми человек вынужден собрать у себя дома все три основные платформы или хотя бы две. Например, фанат MGS и Final Fantasy одновременно (что, поверьте, встречается часто) вынужден брать Xbox 360 ради Lost Odyssey и PlayStation 3 ради MGS4. Но, что гораздо интереснее, сейчас, в начале 2009 года, PlayStation 3 наконец-то потеряла статус «платформы, на которой не во что играть». В каждом жанре есть, как минимум, несколько достойных внимания вещей – год назад ничего такого не наблюдалось. Кстати, если вам не нравятся стратегии или платформеры, можете исключить эти категории из битвы и заново пересчитать ее итоги самостоятельно, под свои пристрастия! Удобно, правда?

Напоследок мы подготовили еще одну подборку объективной информации о библиотеках платформ. С помощью сайта GameRankings.com было подсчитано количество игр, получивших более восьми и более девяти баллов в среднем по мировой прессе. У PlayStation 3 это 69 и 8 штук соответственно, у Xbox 360 – 120 и 16, то есть практически в два раза больше. «Восемь баллов» мы выбрали границей отсечения, т.к. именно эти вещи больше всего интересуют геймеров и могут быть рекомендованы к покупке. Что любопытно, совершенно кошмарный результат показала Wii – у нее это 21 и 5. Увы, старшая приставка от Nintendo бездарно провела 2008 год – выпущено лишь четыре-пять интересных вещей.

Наконец, данные по портативным платформам таковы: 53 и 3 у DS, 47 и 2 – у PSP. Тоже есть над чем поразмыслить, правда? В любом случае, запомните самые первые цифры: 69 достойных покупки игр у PlayStation 3, 120 – у Xbox 360. В среднем за время жизни типичной консоли геймер приобретает с десяток игр. Увлеченный человек – вроде читателей «СИ» – может накопить и двадцать. PlayStation 3 и Xbox 360 продержатся на рынке еще много лет, новые хиты на них будут появляться чаще, чем вы сможете их покупать и проходить. Поэтому недостатка в развлечениях… уже точно не будет. И этот абсолютно объективный вывод, основанный на проверяемых общедоступных данных, нам нравится больше всего. **СИ**

Правда о Square Enix


ТЕКСТ
Яна Сугак



С о дня смерти Айрис прошло уже почти одиннадцать лет. Огромный срок – еще чуть-чуть, и появится целое поколение геймеров, знать не знающих, что это такое – пройти Final Fantasy VII до конца и навсегда влюбиться в JRPG и PlayStation. Наш журнал знает и помнит. Вы, уверена, тоже. Однако это знание и понимание играет злую шутку с ценителями видеоигр. Кажущаяся неспособность Square, а затем Square Enix, подарить миру культурный феномен того же уровня угнетает их. Иным даже кажется, что всему виной злой демон капитализма, пронзивший мечом жажды наживы наивную и талантливую студию, где работали сплошь бескорыстные гении. Ну, что-то в этом духе. Поверьте и поймите: перевернуть мир можно лишь однажды. Дальше остается только научиться жить в нем или умереть. Square Enix научилась. В этом материале я расскажу вам как.

Историю Square и Square Enix можно условно поделить на три большие эпохи: Хиронобу Сакагути-геймдизайнера, Сакагути-руководителя и Square без Сакагути вообще. Последняя, если вдруг кто почуял недоброе, – не происки недругов. Человек, придумавший самую первую Final Fantasy и создавший компанию, какой мы знаем ее до сих пор, едва не довел дело до банкротства, ушел со всех постов и сейчас не без успеха строит эдакую маленькую Square-2 при финансовой поддержке Microsoft. Удачи ему. Square оказалась без Сакагути – и стала немного другой. После образования Square Enix контроль над корпорацией формально получили акционеры именно Enix, но браться за управление не стали, отдав все на откуп коллегам из Square. Президентский пост сохранил Йоити Вада – руководитель, между прочим, ассоциации японских разработчиков видеоигр и весьма уважаемый в индустрии человек – который спас издательство и повел сначала Square, а затем и Square Enix к светлому будущему. На деньги акционеров Enix, если это кого-то волнует.

Доисторический период

Начать, правда, лучше издалека. Мы с вами, признаемся честно, почти не застали эпоху Сакагути-геймдизайнера. Ролевые игры для NES толком не распространялись пиратами, a Super Nintendo не смогла одолеть Mega Drive. Эмуляторы – эмуляторами, но все, что выходило до Final Fantasy VI и Chrono Trigger, остается живой легендой, в которую лучше просто верить. Те немногие, кому удается оценить хиты той поры (оригиналы или римейки), зачастую даже разочаровываются – все-таки, ретро-игры отличаются от современных не только двухмерной графикой. Но, как ни морщи носик, геймдизайнером Сакагути тогда уже был гениальным – ничуть не хуже Юдзи Наки или Сигеру Миямото. Помним, любим, ценим.

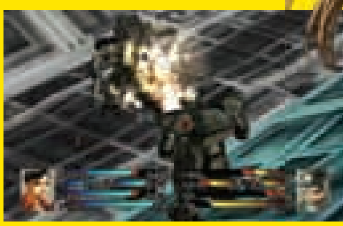
В период с 1988 по 1996 годы Squaresoft публиковала сплошь RPG; другие жанры игнорировались. Вы все прекрасно знаете, что в 1987 компанию спасла Final Fantasy, а все ее первые платформеры и простенькие аркады провалились. Поэтому на протяжении многих лет Square панически боялась что-то менять. Все это время компания кормилась с нескольких основных RPG-сериалов – Final Fantasy, SaGa, Seiken Densetsu, Front Mission. Они сильно отличались друг от друга – дизайном персонажей, боевой механикой и всем таким прочим – отличная подборка на любой вкус. Основатель компании, Масафуми Миямото, еще в 1992 году перестал лично вникать в то, чем занимаются его сотрудники.



ПРАВДА О SQUARE ENIX

ИГРЫ И СЕРИАЛЫ «ЗОЛОТОГО ВЕКА»

Так получилось, что люди в Square остались все те же, но многие достойные сериалы, которые символизировали для нас «Золотой век», почему-то канули в Лету. Одни – из-за стечения обстоятельств, другие – по вине разработчиков. Можно по этому поводу немного пострадать – я прекрасно вас пойму. А можно сказать: «shit happens» и пойти играть в The World Ends with You.



Front Mission

Сериал Front Mission, стартовавший еще на SNES, достиг расцвета с третьей частью – она вышла на PS one в США и Европе, приобрела культовый статус среди поклонников JRPG. К сожалению, по продажам сериал сильно уступал другим линейкам Square, что не замедлило сказаться на бюджете сиквелов. Уже Front Mission 4 для PS2 создавали за весьма небольшие деньги, и результат выглядел не то чтобы архаично, а откровенно дешево. Front Mission 5 вышла только в Японии, и совсем не преуспела. Последней каплей для сериала стал мультиплеерный боевик Front Mission Online для сервиса PlayOnline – игра продалась микроскопическим тиражом, спустя три года пустующие сервера были закрыты. В 2007 году Square Enix выпустила римейк первой части для Nintendo DS, в 2008 перенесла на DS игру Front Mission 2089: Border of Madness с мобильных телефонов, но особого успеха ни одна из них добилась. Увы и ах, цикл можно считать полумертвым, а жаль.



Bushido Blade

После выхода второй части у Square возник конфликт с разработчиком – студией LightWeight, хотя издательство было в целом довольно играми и планировало заказать сиквел. В итоге команда ушла под крыло к издательству Genki и продолжила выпускать похожие на Bushido Blade самурайские боевики под маркой Kengo (Sword of the Samurai в Европе). Как ни странно, все они оказались гораздо хуже оригинала, не пользовались успехом у геймеров и были облиты ушатами помоев в прессе. Последний выпуск получил оценки в районе трех-четырех баллов из десяти. Такая вот драматичная история.



С тех пор президентом Square и продюсером почти всех известных вам хитов был Тэцуо Мидзуно. Уверена, что его вклад в становление Square и работу над запуском одиночных произведений и сериалов на пару с Хиронобу Сакагути недооценивают. Уйдя в 1998 году из Square, он основал студию AlphaDream и занялся исключительно геймдизайном – и вполне успешно (Mario & Luigi: Partners in Time, Mario & Luigi: Superstar Saga – это команда Мидзуно постаралась). Первую эпоху Square вполне можно было бы назвать и его именем. Но уж не станем переписывать историю и перейдем к самому интересному.

Золотой век

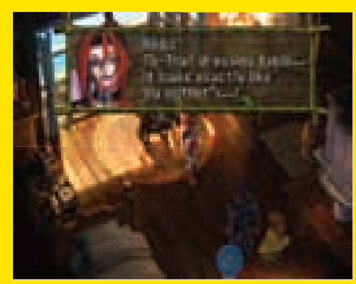
С уходом Мидзуно на посту президента оказался бывший банкир Томоюки Такеути, а Хиронобу Сакагути стал вице-президентом Square и продюсером всех ключевых новинок. То есть, главным человеком, который имел право решать, какой проект – хороший и важный, а какой – не очень. Знаете, бывший геймдизайнер, руководящий компанией-издателем, – явление редкое. Даже главы небольших студий – обычно бизнесмены с экономическим образованием и хорошими связями с инвесторами, а вовсе не разработчики и не геймеры. Сотрудники Square оказались в ситуации, когда можно прийти к начальнику и сказать: «У меня есть классная задумка, давай сделаем игру». Без всяких ссылок на успешный опыт конкурентов и рыночную конъюктуру. Наверное, плохих идей тоже хватало, но Сакагути умел отсеивать ненужные и без запинок давал добро на действительно интересные проекты. Важное отступление: «создателем» игры в японской системе должностей следует называть руководителя проекта (он же геймдизайнер или director); а producer – человек, который при-

ИГРЫ И СЕРИАЛЫ «ЗОЛОТОГО ВЕКА»



SaGa

Один из ключевых сериалов эпохи SNES во время «Золотого века» потихоньку из мейнстримового цикла (тираж в 1-1.5 млн. копий) начал превращаться в нишевый (0.7 млн. у Saga Frontier 2), но все еще оставался прибыльным и интересным. Трагедия произошла во времена PlayStation 2, с выходом Unlimited Saga. Ее создатели попытались как-то уж совсем резко дистанцироваться от других JRPG от Square за счет уникального графического стиля (еще более странного, чем в предыдущих частях) и необычной игровой механики, однако новинка оказалась попросту скучной, пустой и вдобавок еще и чудовищно сложной. В Японии она нашла свои 450 тыс. покупателей (помните, я говорила, что геймеры платят деньги за персонажей?), но на Западе Unlimited Saga отвергли даже преданные фанаты. Создатель сериала, Акитоси Кавадзу, в дальнейшем продюсировал Final Fantasy XII, и компания по-прежнему доверяет ему серьезные проекты. Но с 2003 года не вышло ни одной новой части SaGa, нет и анонсов. Грустно, но надежда еще есть.



Chrono

Фанаты Chrono Cross и Chrono Trigger уже много лет мечтают о сиквеле и пишут письма Square Enix. Не прочь заняться им и разработчики предыдущих двух частей (и Хиронобу Сакагути, и Юдзи Хории, и Ясунори Мицуда). Вряд ли найдутся противники и в руководстве Square Enix. Главная сложность – после ухода Сакагути собрать «команду мечты», трудившуюся над Chrono Trigger, невозможно. Не работают ныне в Square Enix и почти все создатели Chrono Cross. При этом обе игры уже окутаны таким ореолом легендарности, что делать даже сиквел уровня номерных Final Fantasy – недопустимо. Будем надеяться, что Square Enix рано или поздно соберет новую dream team, а пока – наслаждаемся недавно выпущенной DS-версией Chrono Trigger.

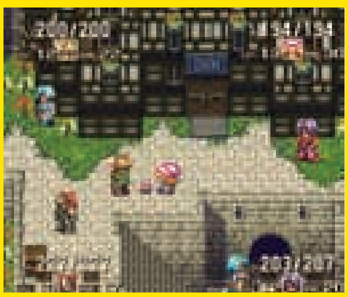


ИГРЫ И СЕРИАЛЫ «ЗОЛОТОГО ВЕКА»



Brave Fencer Musashi

Забавная action/RPG для PS one с персонажами от Тецуи Номуры была благосклонно встречена фанатами, но вышедший в 2005 сиквел, Samurai Legend Musashi (PS2), провалился с треском. Вопрос о создании продолжения ставить бессмысленно.



Seiken Densetsu

Этот сериал попал под каток мультиплатформенности, хотя и не совсем так, как Final Fantasy VII. В 2006 году он был превращен в проект World of Mana, в рамках которого вышло сразу пять игр – две для DS, одна для PS2 и две для мобильных телефонов. Дополнением к ним стали четыре манга-сериала и одна новеллизация. К сожалению, вся история с World of Mana – один из примеров неудачного применения «проектной схемы»: манга не произвела должного эффекта, игры оказались несколько хуже старых частей, в особенности Secret of Mana 1993 года. Когда-то сериал создавался как ответ на Legend of Zelda, сейчас же превратился в эдакую детскую action/RPG уровня историй по мотивам аниме. Seiken Densetsu по-прежнему занимается его создатель, Коити Исии, – вполне возможно, что его сил не хватает на то, чтобы одновременно работать над таким количеством игр. Посмотрим, что будет дальше.



Tobal

Файтинги Tobal No. 1 и Tobal No. 2 от студии Dream Factory позволили Square Enix застолбить на этом незнакомом для себя рынке маленький кусочек. Всем было понятно, что всерьез соревноваться с Tekken и Street Fighter новый сериал не сможет, но любопытной игровой механики и (главное!) персонажей от Акиры Ториямы – вполне хватило для успеха в Японии (в США Tobal провалился). Однако вместо третьей части Tobal руководство Square поручило Dream Factory печально известный beat'em up под названием The Bouncer (для нее персонажей сочинял уже Тэцуя Номура). Новинка активно продвигалась в прессе, позиционировалась как одна из первых настоящих игр нового поколения (на PS2), и в конце концов невыполненные обещания (а-ля фальшивый ролик Killzone 2) поставили крест на ее продажах. В итоге Square Enix с Dream Factory более не работала (студия еще существует, но лучше бы ее не было) и забыла о жанре виртуальных драк вплоть до релиза Dissidia: Final Fantasy.



Vagrant Story

Игра не очень нуждается в сиквеле или римейке – это экспериментальная JRPG, дублировать идеи которой бессмысленно. Логично было бы переиздать ее на PSP, но не более того. Vagrant Story задним числом попала в проект Ivalice Alliance, так что Final Fantasy XII вполне можно называть ее духовным наследником. К сожалению, Ясуми Мацуно, геймдизайнер Vagrant Story, ушел из Square Enix в 2007 году – это одна из наиболее важных потерь компании. Говорят, он что-то делает, но для кого и что – тайна, покрытая мраком.

сматривает за новинкой и выделяет на нее бюджет, но не вникает в детали. Так вот, последней игрой от Сакагути в Square стала Final Fantasy IX, и к большинству хитов для PS one (Xenogears, Vagrant Story, Final Fantasy VIII) он не имеет никакого отношения. Он лишь давал на них добро. И деньги.

Наше серьезное – с цветами и конфетами – знакомство со Square началось с Final Fantasy VII. «Золотой век» (так говорят фанаты; я бы назвала его временем больших амбиций и рискованных решений) компании продлился с выхода этой игры и до релиза Final Fantasy X. Чудесным образом он совпал с расцветом жанра консольных RPG во всем мире. Японские студии – не только Square – выдавали все больше и больше классных новинок, западные издательства, поверив в коммерческий успех (благодаря Final Fantasy VII!), переводили их на английский язык. Одно время свежие JRPG выходили с частотой одна штука в месяц – как раз столько, чтобы можно было играть без перерыва. Для многих неофитов все остальные хиты для PlayStation – вроде Metal Gear Solid, Omega Boost, Crash Bandicoot – были лишь средством свести концы с концами в голодные периоды, когда одна JRPG уже пройдена, а следующая еще не вышла. При этом, что характерно, плохие JRPG на Западе в то время не появлялись вовсе – только отличные или хорошие. И произведения Square – Chrono Cross, Xenogears, Vagrant Story, Final Fantasy Tactics, SaGa Frontier – неизменно попадали в первую категорию. Даже «номерные» Final Fantasy в эту эпоху оказались неожиданно разными, необычными, экспериментальными, хотя другие RPG-сериалы того времени – Breath of Fire, Suikoden, Tales of – не баловали сюрпризами. Этот же период, напомню еще раз, подарил нам Final Fantasy VII и самую драматичную сцену в истории игровой индустрии – смерть Айрис. Фанфары!

Крушение надежд

«Золотой век» закончился, вы не поверите, финансовым кризисом, сменой руководства и слиянием с Enix. В феврале 2001 года Square покинул Томоюки Такеути – банкир, как вы помните, а первого декабря того же года и его преемник, некто Хисаси Судзуки, оставил пост. Компания понесла небывалые убытки – тут извинениями не обойдешься, пора готовиться к сеппуку. Новый президент Йоити Вада сразу же объявил о грядущей реструктуризации, о которой мы поговорим чуть позже (к счастью, она мало походила на ритуальное самоубийство).

Есть два мифа, связанные с этим периодом Square. Во-первых, во всех бедах винят фильм Final Fantasy: The Spirits Within – знаете, трехмерный, с Сакагути-режиссером, самый дорогой проект Square. Он провалился – это верно. Компания потеряла около $90-100 млн. долларов. Но вот загадка – чистый убыток за год составил около

$150 млн. Игровое подразделение, которое до тех пор неизменно приносило деньги, также ушло в серьезный минус. Во-вторых, часто говорят, что Square была вынуждена продаться Enix как раз из-за финансовых неурядиц. Неправда. Детали слияния «утрясли» раньше, еще в 2000 году, и сделку, наоборот, отложили на пару лет, поскольку акционеры Enix не желали иметь дело с убыточной компанией. Как Йоити Вада вывел ее из кризиса – тут же и сыграли свадьбу.

Что же случилось? Разберемся по порядку. С конца 1996 года Square вдруг вновь начинает издавать игры всех жанров – файтинг Tobal, скроллшутер Einhander, симулятор самурая Bushido Blade, гонки Driving Emotion Type-S, beat'em up Bouncer. Представляете себе размах. Большинство нормальных японских издательств не ограничиваются одним сегментом рынка – таким, как RPG. Делают все подряд. Square хотелось превратиться в прямого конкурента Konami или Capcom – и не вышло. Может быть, секрет неудач кроется еще и в том, что ни в одном жанре Square не шла до конца, отказываясь от него после первой же неудачи, – не знаю. Но каждый провал заколачивал еще один гвоздь в гроб Square. Взять тот же Einhander – для любого другого нишевого шутера со спрайтовой графикой сто тысяч проданых копий считались бы успехом, но Square к каждому проекту подходила основательно – CG-ролики, передовая по тем временам графика, геймплейные инновации. И все это стоило денег. А они имеют свойство заканчиваться.

Мировой успех Final Fantasy VII открыл дорогу на Запад главной дойной корове Square – консольным RPG. Число фанатов быстро росло, их партийных взносов вполне хватало на оплату перевода. Но вот незадача – в один прекрасный день новинок стало много, и они начали мешать друг другу. Как в Японии, так и за ее пределами. Так, например, считается, что релиз Chrono Cross «уронил» продажи Threads of Fate. Можно хмыкнуть и возразить, что мы-то успевали как-то опробовать все. Но если российские геймеры легко могли себе позволить покупать все выходящие RPG подряд (по понятным причинам), то западные выбирали только самое важное. Производство игр обходилось все дороже и дороже, их появлялось все больше, а тиражи каждой в отдельности падали. А RPG ведь тогда занималась не одна лишь Square.

Переход на 32-битные платформы разорил многие издательства, о которых мы сейчас и не вспомним. И ничего удивительного тут нет. Во времена NES и SNES ролевые игры делались год-два, обходились в производстве в сущие копейки, а продавались даже лучше, чем в наши дни (при сравнимой стоимости картриджа/диска). Технологическая революция – трехмерная графика, CG-ролики, озвучка диалогов, по-настоящему большие миры – сильно усложнила разработку. Вариант «дешево и сердито» (как в наши дни поступает Nippon Ichi – вспомните Disgaea 3) амбициозную Square не устраивал. Поэтому каждый успех приносил не так много денег, как прежде, а каждый провал бил по кошельку компании все больнее. Так, к концу 2000 года Square оказалась в кризисе. Финансовом и очень даже системном. Требовалось что-то менять.

Смутное время

Сейчас я расскажу вам, как создаются консольные RPG от Square (а если подумать, и любые другие). Сначала придумываются мир и персонажи – это самая главная часть, которая определяет все остальное. Затем выбирается боевая механика, лучше всего подходящая для задуманного. И уже под конец достраивается то, что на Западе считается первичным, – графический движок, баланс битв и детали механики, сценарий, миссии. По сути, продается геймерам и покупается геймерами только первое. Все остальное должно быть сделано хорошо, и не более того. Если вы когда-нибудь откроете японские журналы, увидите – рекламные модули RPG состоят из нескольких разворотов с изображениями персонажей в полный рост и небольшими подписями к ним. И это работает. Поскольку внешность героев чрезвычайно важна, решение, какими им быть, никогда не принимает один



Вверху: Можно жаловаться, что Square Enix никак не перестанет эксплуатировать Final Fantasy VII, но вместе с тем вся подборка свежеизданных произведений на тему седьмой «финалки» – отличный пример концепции «проектов», которая сейчас так популярна в компании.



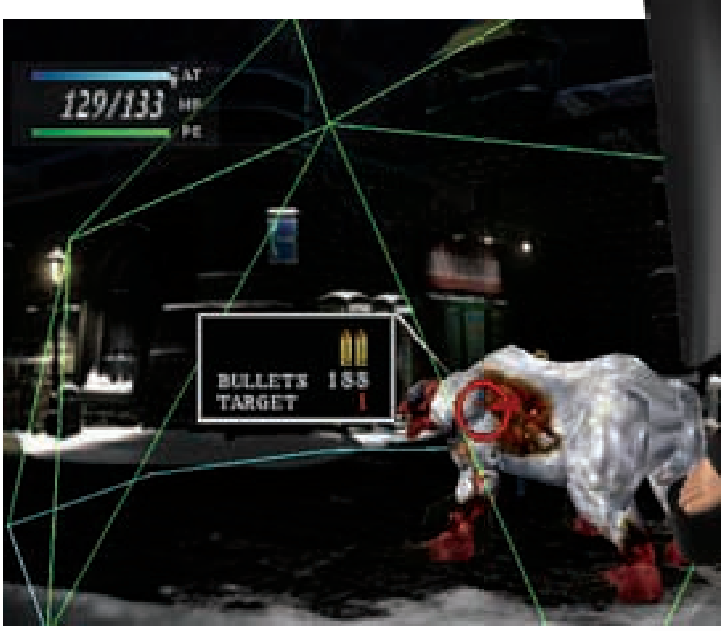












КОРПОРАТИВНАЯ КУЛЬТУРА

Из официальных документов Square Enix нам стало известно, чем руководствуются ее сотрудники. Дословный перевод сакрального текста гласит: «Распространять счастье по всему земному шару, предоставляя незабываемые впечатления. Это наша миссия, в которую мы искренне верим. Каждый наш клиент имеет собственное представление о счастье. Square Enix предлагает высококачественный контент, сервисы и продукты, помогающие людям испытывать волшебные, незабываемые чувства – для каждого свои. Так наши клиенты находят собственное счастье». Коротко, емко и по делу. Заменяет всю эту длинную статью, которую вы только что прочитали, правда?

лишь художник. Персонажей той же Final Fantasy VII не раз перерисовывали заново, меняли им характер и предысторию, находили для них место в мире игры. Даже сюжет подстраивается под образы героев, а не наоборот. Именно поэтому нет ничего страшного в том, чтобы сказать: «Я купила Final Fantasy VII ради Сефирота». Или Клауда. Или Devil May Cry ради Данте – многие японские жанры устроены подобным образом. Но только в JRPG персонажи важны настолько, что все остальное отходит на второй план.

Дороговизна создания игр и их маркетинга вынуждает издательства выпускать классические сиквелы. Так проще всего использовать то, что было уже один раз придумано, оплачено и проверено на публике. Подобный принцип хорошо работает в западной игровой индустрии (God of War, Splinter Cell, Fallout тот же). В японской – тоже, но реже и не во всех жанрах. Так использованная один раз идея приносит деньги еще пять-шесть лет. Однако японские RPG с их законченным сюжетом и неспешным геймплеем плохо приспособлены для выпуска прямых продолжений. Кому захочется через два-три года тратить шестьдесят часов на повторное знакомство с миром, на который уже угрохано столько же времени? Старые персонажи, конечно, милые, но – да простят меня любимцы минувших дней – интереснее познакомиться с новыми. И самое главное – «купив» образы героев один раз, нет желания платить за возможность вновь полюбоваться на них в произведении того же жанра с примерно той же боевой системой. Это, знаете, как повторно выходить замуж за бывшего супруга. Новые графический движок, сценарий и миссии, как глубоко вторичные в случае с JRPG вещи, – не повод раскошеливаться. Не зря разные номерные части Final Fantasy объединяет название, но никак не сюжет и не мир, а «классический» сериал Xenosaga с неизменными Сион и КОС-МОС закрыли после третьего эпизода.

Как же можно зарабатывать на жанре больше? Йоити Вада решил, что нужны мультиплатформенные в самом широком смысле слова проекты, приносящие прибыль во всех сегментах японской массовой культуры. Надо сказать, первооткрывателем он не стал. Давно известно, что существенная часть доходов от игр и аниме – продажи мерчандайза (фигурки, футболки). Но именно президент Square подошел к делу с размахом. Первым экспериментом стал «как бы сиквел» Final Fantasy X с оригинальным названием Final Fantasy X-2. Одно время говорили, что «продолжений» должно было быть даже два – Yuna Edition и Rikku Edition, – но в итоге Square остановилась на одном. Новинка разошлась тиражом в 5.2 млн. копий (у FF X – около 8 млн.), – результат хороший, но не более того. Здесь, замечу, применялся гибрид западного подхода к производству сиквелов с последовательным выходом игр-продолжений и нового, предложенного Вадой. Дальше – больше.

Новая эпоха

По методу Вады, одновременно или с несущественной задержкой на рынке появляется множество объединенных общей тематикой продуктов. Придуманные мир и персонажи – то, что лучше всех на свете умеет делать



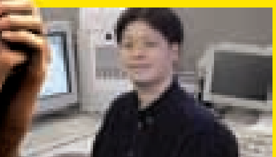
КОМАНДА FINAL FANTASY VII

Наверняка вам интересно знать, что сталось с людьми, подарившими миру историю о Клауде и Айрис. Как ни странно, почти все они до сих пор работают в Square Enix или, как минимум, занимаются ролевыми играми. По сути, они же подарили нам Crisis Core: Final Fantasy VII и сейчас трудятся над Final Fantasy XIII.



ХИРОНОБУ САКАГУТИ, ГЕЙМДИЗАЙНЕР

Покинул Square Enix в 2001 году и основал собственную студию Mistwalker. С тех пор работал как геймдизайнер над Blue Dragon (Xbox 360), Lost Odyssey (Xbox 360) и ASH: Archaic Sealed Heat (DS). В настоящее время трудится над Cry On (Xbox 360) и Blue Dragon: Behemoth of the Otherworld (DS).



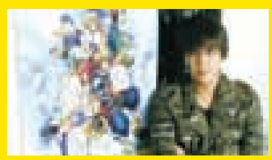
ЁСИНОРИ КИТАСЕ, ГЕЙМДИЗАЙНЕР И СЦЕНАРИСТ

До сих пор работает в Square Enix, в настоящее время занимает пост руководителя Square Enix Production Team 1. Китасе непосредственно возглавлял разработку Final Fantasy VIII, в случае с Final Fantasy X, X-2 и Final Fantasy XIII ушел на повышение и выступил уже как продюсер. Фактически Китасе пошел по стопам Сакагути, став одним из ключевых топ-менеджеров Square Enix.



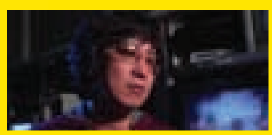
КАДЗУСИГЕ НОДЗИМА, СЦЕНАРИСТ

Уволился в 2003 году, основав собственную компанию Stellavista. Он до сих пор сотрудничает со Square Enix, а также Nintendo, но уже на правах независимого подрядчика. Написал сценарии к множеству игр, среди них – Final Fantasy X, X-2 и Crisis Core: Final Fantasy VII.



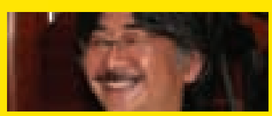
ТЭЦУЯ НОМУРА, ХУДОЖНИК

Успешно работает в Square Enix и придумывает дизайн персонажей для всех основных проектов компании, включая Fabula Nova Crystallis. Из-за этого, правда, в последние годы Final Fantasy обвиняют в некотором однообразии – у героев Final Fantasy VIII, Final Fantasy X и XII нередко находят общие черты. Впрочем, он же придумал персонажей для The World Ends with You.



ЮСУКЕ НАОРА, АРТ-ДИРЕКТОР

Продолжает трудиться в должности арт-директора, причем привлекают его в основном для ключевых проектов, в частности – Final Fantasy VIII, Final Fantasy X, Final Fantasy Agito XII, Crisis Core: Final Fantasy VII. Арт-директор отвечает за всю графику, кроме дизайна персонажей.



НОБУО УЭМАЦУ, КОМПОЗИТОР

Покинул Square в 2004, основав компанию Smile Please. С тех пор сотрудничает как со Square (Final Fantasy XII), так и с Mistwalker (Blue Dragon, Lost Odyssey). Кроме того, он сочинил основную музыкальную тему Super Smash Bros. Brawl для Nintendo.

Square, – переносятся одновременно в разные форматы. Это аниме, манга и игры с разным геймплеем для разных платформ (включая мобильные телефоны), которые предлагаются аудитории параллельно и дают разный опыт знакомства с одним и тем же миром. Взгляните на врезку о корпоративной культуре – там как раз говорится об этом. Знакомство с чем-то одним подогревает интерес ко всему остальному. Сегодня я посмотрела фильм Advent Children, завтра захочу поиграть в Crisis Core, послезавтра – закажу фигурку Клауда из интернет-магазина, а если будет время – для полной коллекции куплю Dirge of Cerberus. Я счастлива – и все довольны. Можно продолжать выпускать продукты в новых форматах еще и еще, пока не надоест. И никакой паузы в два-три года между релизами! При этом нельзя говорить о «засилье сиквелов»: у тех же Final Fantasy XII и Final Fantasy XII: Revenant Wings не так уж много общего, как следствие – нет ощущения, что тебя обманывают.

Так старая идея «сериалов» (franchise) сменилась в Square новой концепцией проектов (projects). В активе Square Enix числятся Ivalice Alliance, Full Metal Alchemist, Fabula Nova Crystallis, Code Age, Compilation of Final Fantasy VII, World of Mana. Некоторые были созданы с нуля, другие оформлены задним числом, но все (кроме, наверное, Code Age) «выстрелили» как в Японии, так и за рубежом. Чую, рано или поздно что-то подобное произойдет и со Star Ocean, – не зря в конце 2008 и начале 2009 выходят аж три игры, относящиеся к этому сериалу. Parasite Eve, Front Mission, – эти миры рано или поздно могут тоже подогнать под свежую схему. Сериал Kingdom Hearts формально не считается «проектом» – видимо, потому что права на половину персонажей принадлежат Disney. Но – сами понимаете: мульфильмы, игры, фигурки, PS3, DS, PSP...

Ресурсы Enix пригодились Ваде – от партнеров ему досталось издательство Gangan Comics, которое стало издавать мангу Full Metal Alchemist. Еще у Enix к тому времени накопился большой опыт создания мультиплатформенных проектов, благодаря сериалу Dragon Quest и его многочисленным ответвлениям. Хотя ничего такого сверхъестественного для перехода на новую систему работы не понадобилось. Компанию не ломали через колено (знаете, как в Sega: давайте создадим студию, давайте разгоним студию), ее не покинули ключевые сотрудники (кроме Сакагути и еще двух-трех человек). Сейчас в Square Enix насчитывается, наверное, десятка два звездных геймдизайнеров, художников и сценаристов с гигантским опытом работы – в их послужном списке есть и первые Final Fantasy. Представьте себе: эти люди двадцать лет делали лучшие RPG в мире – естественно, они не могут внезапно начать работать плохо. Им дали немного другие задания, только и всего.

Отдельные игры нового времени действительно оказались хуже, чем мы могли рассчитывать. Но и в пору «Золотого века» не все произведения Square были одинаково хороши (взять тот же Threads of Fate), а созданные вне всяких проектов Front Mission 5 и Unlimited Saga провалились с треском. Свежая схема работы не отменяет и сюрпризы, как The World Ends with You, и разочарования, вроде The Last Remnant. По-старому пока трудятся Enix-подразделения (Valkyrie Profile 2: Silmeria, Infinite Undiscovery), хотя за странными анонсами Dragon Quest IX на DS и Dragon Quest X на Wii тоже кроется какой-то тайный умысел, – а ну как за ними последуют Dragon Quest IX: Revenant Wings на Xbox 360 и Dragon Quest X-2 на PS3? Главной проверкой «проектного» подхода будет,









БЕЗ ЙОИТИ ВАДЫ КОМПАНИЯ SQUARE МОГЛА БЫ ИСЧЕЗНУТЬ, А ВМЕСТЕ С НЕЙ – И ВЕСЬ ЖАНР МАСШТАБНЫХ ДОРОГИХ JRPG.

все же, Fabula Nova Crystallis – три разные игры под брендом Final Fantasy XIII. Здесь уже никаких компромиссов быть не должно – они обязаны произвести такой же фурор, как Final Fantasy VII на PS one или хотя бы как Final Fantasy X на PS2. Но даже если что-то пойдет наперекосяк – задумайтесь вот над чем. Без Йоити Вады компания Square могла бы и исчезнуть, а вместе с ней – и весь жанр масштабных дорогих JRPG. Но этого, слава богу, не произошло. Денег хватает.

Светлое будущее

Хотя «проектная схема» еще не исчерпала потенциал, Йоити Вада не хочет останавливаться на достигнутом. У японской индустрии есть две серьезные проблемы, которые надо как-то решать. Первая: рынок насыщен, продажи уже много лет как не растут. Все, кому интересны игры, давно ими увлечены, а размножаются японцы медленно. Прибыль растет за счет покупателей в США и Европе. Делать крупный дорогой проект исключительно для Японии невыгодно. Вторая проблема связана с высоким курсом иены: из-за него доходы от продаж на Западе частично съедаются при конвертации. Зарплату сотрудникам выдавать нужно как раз в иенах и с учетом токийского уровня жизни. А приобретают новинки бедные американские американские геймеры и платят долларами.

В таких условиях японцам выгоднее всего делать игры для Запада и на Западе. Я уж не говорю о том, что в некоторых жанрах внутренние студии Square Enix ничего не понимают. Этим путем пошли уже многие японские издательства, и с разной степенью успешности. Так, Konami перенесла за океан производство Silent Hill – о результате вы знаете сами. У Sega есть похожий неудачный пример – передача Golden Axe на откуп американцам из Secret Level, но имеется и другой, хороший, – работа студий Creative Assembly и Sports Interactive. Обе имеют огромный опыт выпуска успешных проектов для PC, и все, что им нужно, – хороший издатель с большим кошельком и солидной сетью дистрибуции. Именно этот пример, думаю, и вдохновил Square Enix на заключение договора об издании Supreme Commander 2 от Gas Powered Games. Говорят, что Square Enix проявила интерес к SCi/Eidos – это, как вы понимаете, прежде всего Tomb Raider. Ничуть не удивлюсь, если японские бизнесмены пообщаются с находящейся на грани банкротства Midway, а это уже Mortal Kombat.

Что-то похожее происходит и в Японии. Поглощение Taito прошло в свое время незамеченным, а это ведь выход на рынок аркадных автоматов, где Square Enix почти не была представлена. Увы, Tecmo отвергла предложение о покупке и предпочла слиться в экстазе с Koei, но не удивлюсь, если рано или поздно обе компании войдут в состав Square Enix. Логика очень простая: вместо того чтобы безуспешно пытаться заново изобретать колесо (Drakengard – «свой клон Dynasty Warriors», Final Fantasy XI – «своя MMORPG»), проще купить целиком компанию, которая собаку съела на нетрадиционных для Square Enix жанрах. Еще две-три сделки – и начнется новая, четвертая эпоха Square Enix – по-настоящему мультиплатформенной транснациональной компании, одного из лидеров мирового рынка. Самое интересное ждет впереди – когда Йоити Вада придумает, как поступить с Supreme Commander, Mortal Kombat и Tomb Raider, чтобы они приносили больше радости геймерам и денег компании. И тогда мир компьютерных и видеоигр изменится по-настоящему. **СИ**



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

В гостях у Yuke's

Студия Yuke's была основана в 1993 году. Президент компании, Юкинори Танигути, назвал фирму собственным прозвищем, которым его наградили одноклассники, когда он учился в американской школе. Сейчас Танигути уже не программирует игры, но в те не столь уж далекие времена приложил руку к платформеру Hermie Hopperhead, первому проекту студии.

За 15 лет существования Yuke's обзавелась двумя офисами: в Йокогаме и в Осаке, расширила штат до 200 сотрудников и сделала себе имя на играх о реслинге. Из них сейчас на слуху сериал WWE SmackDown! vs. Raw, хотя многие наверняка вспомнят и «реслинг в купальниках» Rumble Roses, а кто-то не забывает и ранние опыты Yuke's вроде Shin Nippon Pro Wrestling: Toukon Road. Другим же (как мне, например), напротив, лучше знакомы не-реслерские опыты студии – например, файтинг Eretzvaju. Ах, какая у него была роскошная для своего времени заставка! Какие герои участвовали в схватках – не просто фехтовальщики или айкидошники, а маги! Объединяет все проекты одно: их делают чрезвычайно увлеченные люди. Когда я летом этого года приехала в йокогамский офис Yuke's, мне на секунду показалось, что вместо обычной приемной я попала в штаб-квартиру какого-нибудь фанклуба. На стойке, где ожидаешь увидеть разве что фикус в горшке, возлежал внушительный чемпионский пояс, со стен смотрели фотографии реслеров (все сплошь с дарственными надписями и автографами борцов), а почти у входной двери – там, где могла бы быть вешалка, – красовалась копия меча, которым орудовал Гатс, главный герой Berserk, культовой манги Кентаро Миуры.

Нас с переводчицей Женей встретили Хироми Фурута, старший вице-президент Yuke's (на фото – справа), и Таку Тихайя, старший креативный директор (на фото – слева). После традиционного обмена визитными карточками завязался разговор: Фурута-сан и Тихайя-сан рассказывали о компании и живо интересовались тем, как обстоят дела в России.



? Как так получилось, что в Yuke's заинтересовались реслингом? Сейчас вы – признанные мастера подобных игр, пару лет назад приобрели компанию New Japan Pro Wrestling. А с чего все началось?

Хироми Фурута: Первый проект, которым мы занялись (и выпустили с помощью Sony и Hudson Soft) – платформер Hermie Hopperhead для PS one. Среди его создателей были люди, которые увлекались реслингом. Как-то в один из обеденных перерывов (над Hermie Hopperhead тогда все еще велась работа) они обсуждали, как было бы здорово сделать игру о реслинге. У них возникла идея отказаться от двухмерной графики (в тот год, когда была основана Yuke's, Sega как раз выпустила первый трехмерный файтинг – Virtua Fighter. – Прим. ред.) и заменить спрайты объемными моделями. С этого все и началось.

Мы сделали прототип и показывали его разным фирмам, чтобы найти издателя. В итоге Tomy согласилась опубликовать наше произведение. Так что самый первый трехмерный реслинг, Power Move Pro Wrestling для PS One (оригинальное название –Toukon Retsuden), создавался именно в Yuke's.

Power Move Pro Wrestling была готова чуть позже Hermie Hopperhead, но так всем понравилась, что ее выпустили первой. И публика новинку очень тепло приняла. А Hermie Hopperhead у нас только Юкинори Танигути, президент Yuke's, прошел.

С тех пор вопросов о том, в каком жанре специализироваться, не возникало. Сейчас в нашем послужном списке около полусотни игр, из них 34 – о реслинге.

? А как вы выбираете, в каких еще жанрах себя попробовать? Ведь у вас есть и пазлы вроде Neves для DS, и трехмерные файтинги.

Хироми Фурута: Обычно происходит так: кто-нибудь из сотрудников загорается идеей и говорит – я хочу



сделать такую игру! Например, мы создали проект по Berserk, потому что у нас нашлись поклонники манги, которые сказали – а здорово было бы по Berserk сочинить игру! И тогда Норифуми Хара (директор по планированию в Berserk: Guts of Honor. – Прим. ред.), обратился к правообладателям и договорился с ними насчет разработки. Или вот возьмем The Dog Island: руководителю проекта, Мори-сану, очень нравятся игрушечные собаки, поэтому он решил свое увлечение продвигать, а президент Танигути его поддержал. Почему-то всегда получается такие игры выпускать.

Как вы поступаете с версиями для DS и Wii, когда готовите мультиплатформенные проекты? Стараетесь сделать их попроще?

Таку Тихайя: Да, конечно, учитываем, что за люди выбирают эти консоли. Например, среди приверженцев Wii очень много детей, поэтому мы стараемся сделать такие версии попроще, поувлекательнее – не играми, а игрушками. Чтобы детям тоже было интересно.

Получается, за бортом остаются фанаты Wii, ценящие профессиональный реслинг, предпочитающие оригинальную Smackdown?

Таку Тихайя: Даже взрослые, которые любят реслинг, в душе немножко дети. Поэтому все в порядке. **смеется** Я был на настоящем матче, видел, как поклонники копируют участников – носят такие же футболки, подражают их жестам. И благодаря контроллерам Wii можно будет подражать персонажам. Возможно, взрослым фэнам тоже захочется попробовать – на людях неловко, а дома можно себе позволить. **смеется**

Были ли у вас какие-либо трудности с разработкой версий для Wii по сравнению со «старшими» версиями?

Таку Тихайя: Когда мы занимались вариантом для Wii, в студии можно было увидеть такую картину: все сидят за компьютерами, трудятся, а я один стою руками машу. Тестирую игру. А никто не понимает, что происходит, думают, что дурачусь. Вот в этом главная загвоздка была. **смеется**

А технические сложности были?

Таку Тихайя: Обычно в играх требуется нажать кнопку, чтобы на экране воспроизводилось какое-то действие. Пультом Wii все машут с разной силой, но на экране между тем должно отображаться одно и то же. Нужно было все уравнять, составлялись графики, мы искали «средние» показатели.

Как создавались такие графики?

Таку Тихайя: Требовались разные люди, то есть, чтобы были представлены все: мужчины и женщины, высокие люди и низкие, сильные и слабые, молодые и старики. Когда мы собрали данные по Японии и отправили их в THQ, в Америку, выяснилось, что у них эти данные не подтверждаются, и им (THQ) пришлось тоже проводить тесты, так что в итоге получилось где-то 20 вариантов различных симуляций.

Вы собирались обновлять в онлайне список бойцов из-за того, что в настоящих соревнованиях ростер постоянно меняется. Не боитесь, что из-за таких постоянных «добавок» пользователи перестанут интересоваться ежегодными выпусками сериала – один купят и будут качать к нему обновления?

Хироми Фурута: Фанаты каждый год ждут новые выпуски, мы не думаем, что из-за одного только скачиваемого контента они потеряют к ним интерес.

А вы сами считаете WWE больше спортивной игрой или файтингом?

Таку Тихайя: По жанру, как я полагаю, это не то и не другое, это реслинг. **смеется** Ближе к файтингу, но я всегда думаю о том, чтобы это был не просто файтинг, а именно реслинг.

Назовите отличительные черты сериала, которые вы стараетесь сохранить в каждом выпуске?

Таку Тихайя: Очень важно то, чтобы правила текущего WWE-сезона были отражены в выпуске.

Все фанаты WWE весьма внимательно следят за матчами, но мы должны отслеживать происходящее еще тщательней, чтобы передать атмосферу боев. Возможно, геймеры – те, кто проверяет, насколько серьезны создатели игры.



Как рассказывают в Yuke's, с THQ их познакомили конкуренты из компании Aki. Американское издательство как раз искало, кто бы мог заняться новой игрой по лицензии WWE (тогда WWF), и президент Aki посоветовал обратиться к Yuke's. Для студии возможность заняться проектами о профессиональном американском реслинге оказалась очень благоприятной – турниры WWF набирали все большую популярность и в Японии их смотрели куда охотней, чем «родные» соревнования.





А как вам удается отслеживать и оперативно отображать события WWE в играх, ведь там часто многое происходит спонтанно – кто-то из бойцов выпадает, кого-то заменяют, обновляется сценарий на ходу.

Таку Тихайя: Все сотрудники, конечно, смотрят видео, но есть еще специальные люди, в чьи обязанности входит делать записи матчей, отслеживать, кто какие приемы использует.

То есть у вас нет тесного взаимодействия с организаторами WWE, нет такого, чтобы они вас предупреждали – тем-то заменим такого-то бойца, вот у нас сценаристы то и то придумали?

Хироми Фурута: Нет, сценарии мы никогда не получаем, но когда пишем истории для сюжетного режима, к команде присоединяется кто-нибудь из авторов сценариев для WWE.

В Smackdown 2009 есть tag team битвы. Как вам пришла в голову эта идея?

Таку Тихайя: Нам все время хотелось, чтобы в командах было по два человека: например, один обманывает, другой борется. Никак не получалось раньше воплотить эту идею в жизнь, но она буквально витала в воздухе.

А версиями для DS по-прежнему вы занимаетесь? Я слышала, что WWE Smackdown! vs. Raw 2008 для DS делала другая компания.

Хироми Фурута: Да, над ней работает другая компания, но анимация и модели– от нас.

Как так вышло, что не вы ее целиком разрабатываете?

Хироми Фурута: Нам не хватило персонала.

Сейчас у вас по-прежнему 200 человек в штате?

Хироми Фурута: Да.

А как у вас возникла идея сделать Rumble Roses?

Хироми Фурута: К нам обратился продюсер Konami и спросил – а почему бы вам не сделать женский реслинг – с колышущимися бюстами и всем таким. Так вот, нам было обидно – почему же мы сами до такого не додумались?! Когда мы готовили RR, у нас тут все становились озабоченными. Продюсер разглядывал видеоролики, говорил: «Нет, настоящая грудь так не движется!», и все женщины чувствовали себя оскорбленными. Видео пришлось очень много просмотреть. *смеется* У нас есть один сотрудник, у которого дочь учится в средней школе. Он ей даже не мог рассказать, над чем работает, – дескать она в нежном возрасте, ей об этом рано знать!

А как вы видите свое будущее сейчас? Более игр по лицензии, больше про-реслинга, больше казуальных игр?

Хироми Фурута: Часто я говорю: «Square не может перестать выпускать Final Fantasy, и также мы не можем перестать выпускать реслинги», поэтому, конечно, мы останемся верны им. Но и от казуальных игр не откажемся

А почему вы забросили совсем традиционные файтинги один на один вроде Eretzvaju?

Хироми Фурута: У нас сейчас не хватает кадров, а то мы бы с удовольствием взялись за продолжение Eretzvaju. Нам даже поступали предложения от других фирм насчет таких игр, но пока не получается –нет людей. Еще хотим поработать над файтингами по мотивам аниме, у нас в команде есть ярые поклонники.

А по опыту работы над Berserk – насколько сложно делать игру по мотивам аниме?

Таку Тихайя: Как и в случае с реслингами, когда посмотришь произведение, прочувствуешь его, нет ощущения, что тебя загоняют в какие-то рамки. Наоборот, можешь дать волю фантазии. Мы очень хорошо умеем угадывать настроения фэнов, понимать, что им интересно. Это, можно сказать, фишка нашей студии.

Вы сотрудничаете со множеством разных издательств – это часть вашей политики?

Хироми Фурута: Когда можно работать с разными большими издательствами, проще сосредоточиться только на разработке игры. Не надо беспокоиться о маркетинге и продажах – все берет на себя партнер. Мы имеем дело с разными фирмами, у них всех свои подходы, собственная идеология, и это очень помогает – мы знакомимся с разнообразными взглядами и принципами.

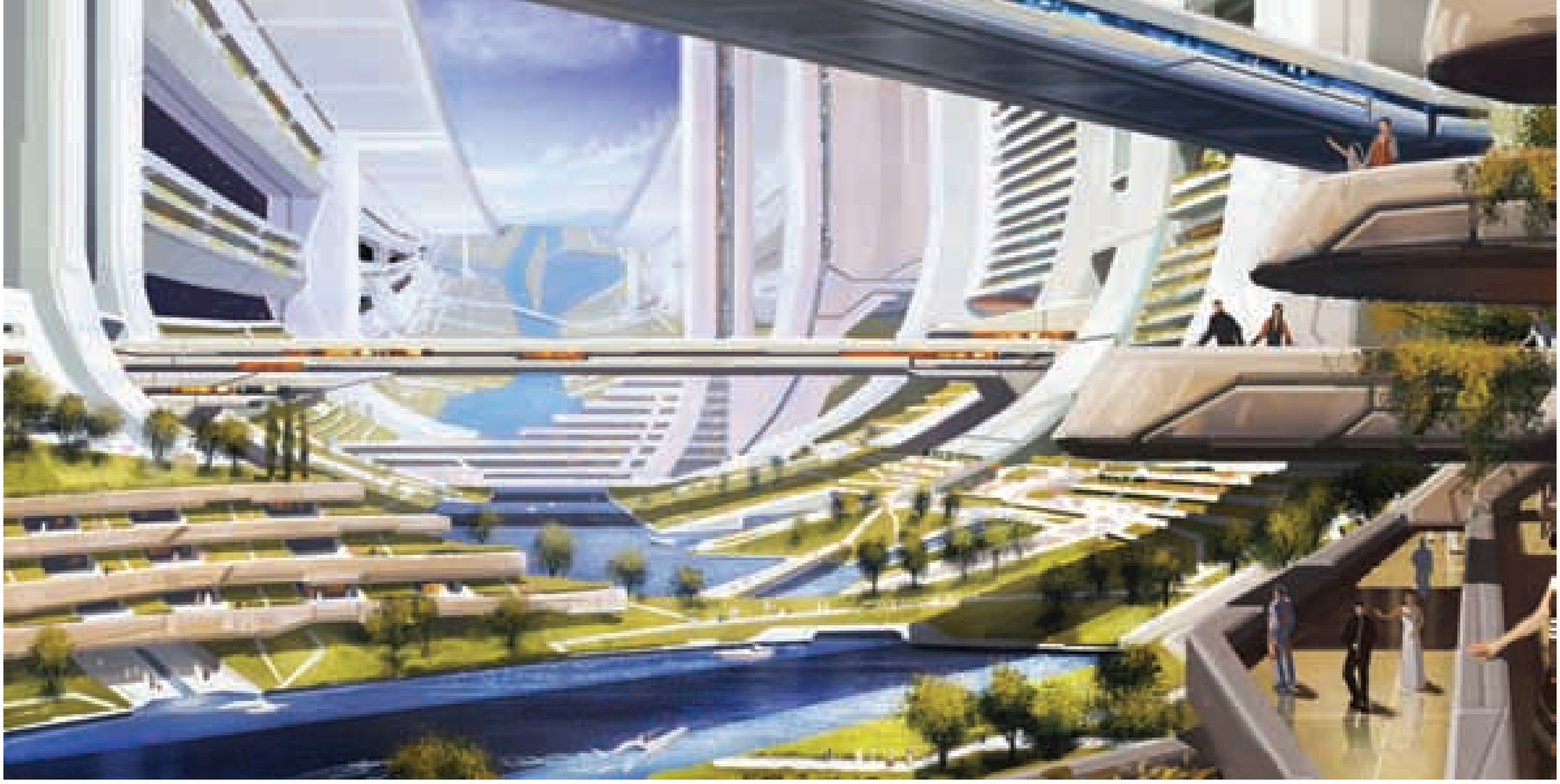
А разница в подходах не усложняет процесс? Ведь требуется привыкнуть к издателю.

Хироми Фурута: Для нас уже само собой разумеется, что нужно уметь работать с разными компаниями. Вероятно, в этом наша сила.

Женская?

Хироми Фурута: *улыбаясь*
Может, и женская. **СИ**







ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Короче говоря

Сильных сюжетно-ориентированных игр в последнее время становится все меньше, а сами они стремительно мельчают, и десять часов геймплея уже становятся нормой даже для CRPG.

Не хотелось бы выглядеть ретроградом, ворчащим, что в прежние времена и деревья были зеленее и трава выше. Однако в последнее время приходится все чаще сталкиваться с играми, вроде бы и неплохими – а порой просто отличными, – которыми только начнешь наслаждаться, как бац! – и вот уже смотришь финальный ролик. Особенно четко эта тенденция прослеживается на примере творений BioWare, которые мельчают с каждым годом. Игра Baldur's Gate 2: Shadows of the Amn была просто огромна и даже без учета повторных прохождений могла подарить свыше сотни часов удовольствия. У геймера не возникало ощущения, что он топчется на одном месте, а квесты не сводились к примитивному убей-принеси. Neverwinter Nights оказалась уже гораздо короче и даже с учетом дополнений уступала по продолжительности своей предшественнице. И последующие проекты компании – Knights of the Old Republic, Jade Empire, Mass Effect – последовательно становились все скоротечнее, а количество побочных квестов стало уверенно стремиться к нулевой отметке. В дополнении Baldur's Gate 2: Throne of Baal есть побочный квест с огромной шестиуровневой крепостью, битком набитой всевозможными загадками, ловушками и монстрами. Смешно сказать, но ее зачистка занимала в среднем больше времени, чем прохождение всей сюжетной линии в Mass Effect, а достойных внимания опциональных заданий в последнем творении канадцев не наблюдалось.

Впрочем, было бы несправедливо утверждать, что сокращается продолжительность геймплея только ролевых игр. К примеру, недавний хит – Star Wars: The Force Unleashed просто неприлично короток, что сильно портит впечатление от в целом отличной игры: все похождения тайного ученика Дарта Вейдера занимают менее десяти часов. Для сравнения, предыдущая серьезная игра, позволявшая нам вволю помахать световым мечом на просторах далекой галактики, – Jedi Knight: Jedi Academy, – была раза этак в два длиннее, хотя ее-то никто не позиционировал как полноценную новую главу «Звездных войн».

Объяснить, почему все больше CRPG, да и других сюжетно-ориентированных игр, оказываются до обидного короткими достаточно просто. Во-первых, как бы это странно не звучало, серьезным препятствием для разработчиков стал технический прогресс. Во времена Planescape: Torment и Fallout 2 – а раньше, тем более – для того, чтобы в игре появился отличный сюжет, было достаточно таланта сценаристов, которые обеспечивали игры классной историей, мощными диалогами и запоминающимися персонажами. Теперь же любой уважающий себя разработчик просто обязан обеспечить вкусную начинку яркой оберткой.

Очевидно, что при разработке того же Mass Effect огромное количество времени, сил и людских ресурсов было потрачено на создание мощнейшего видеоряда и озвучку сотен диалогов. Учитывая вариативность последних, это просто колоссальный объем работы. И, видимо, на многое другое – хотя бы на пресловутые побочные квесты должного уровня – канадцам не хватило бюджета и времени. Заметьте, самыми продолжительными CRPG последних лет оказались те, которые с технической точки зрения выглядят устаревшими – «Ведьмак» и Fallout 3, использующие достаточно пожилые графические движки и слыхом не слыхивавшие о кинематографичных диалогах.

Во-вторых, за последние десять лет, благодаря стараниям (или, если будет угодно – по вине) Уилла Райта, Сигеру Миямото и их идейных единомышленников, аудитория компьютерных и видеоигр значительно изменилась. Вряд ли тех, кто ценит в играх хороший сюжет, нелинейность и глубину стало меньше в абсолютном значении, но вот в процентном отношении наше количество заметно сократилось из-за притока казуальных геймеров. То, что игровая индустрия в последние годы все больше ориентируется на обывателя, который играет от случая к случаю, заметно невооруженным глазом, и для любителей серьезных, умных игр это – тревожный звоночек.

Финансовые преимущества казуальных игр очевидны – они дешевле в производстве, а прибыль от них значительно выше. Не удивительно, что даже студии, специализирующиеся на таком хардкорном жанре, как CRPG, выказывают стремление сделать свои игры как можно более простыми и привлекательными для рядового геймера, который вряд ли станет тратить десятки часов своей жизни, чтобы разобраться в хитросплетениях сюжета «Ведьмака».

В принципе, производители казуальных и многопользовательских игр уже победили – за них своими кровными голосуют все, а за серьезные сюжетно-ориентированные игры – только хардкорные геймеры. Однако совсем отчаиваться не стоит, по крайней мере, пока. Все-таки в игровой индустрии остается еще немало творцов, для которых их работа – не только способ заработать на хлеб с маслом, но и увлечение всей жизни. Поэтому-то один-два раза в год все-таки выходят игры, ориентированные на вдумчивое длительное прохождение. Самый свежий пример тому – Fallout 3. Да и та же студия BioWare не только идет на поводу у масс, но и работает над Dragon Age: Origins, которая внешне явно уступает Mass Effect, зато по геймплею и глубине, скорее всего, станет достойной наследницей Baldur's Gate 2.


1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
NecroVisioN
Два мира, одна война
ДВА МИРА: окопы Первой мировой и мрачные своды преисподней
КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча с каждым из них – отдельное запоминающееся приключение
ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера, зомби, роботы, вампиры и демоны!
ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА: эффектные комбинации видов оружия. Комбо-удары и заклинания.
Новый шутер от создателей PainKiller
РЕКЛАМА
ФИРМА «1С»
MILES SOUND SYSTEM
The Farm 51
havok
BINK VIDEO
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVisioN использует HavokR. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.





СЕРГЕЙ УВАРОВ
Главный редактор digitlife.ru

ГОЛЛИВУД И ЭКОЛОГИЯ: ЗАКЛЯТЫЕ ДРУЗЬЯ?

Как воспринимать голливудские фильмы об экологии? Как пропаганду или еще одно средство наживы?

Недавно мне довелось побывать на российской премьере фильма «День, когда Земля остановилась». Фильм оказался неплохо снят – особенно порадовали спецэффекты, однако речь сейчас о другом. Голливуд уже давно нас убедил в том, что может сделать захватывающее красивое зрелище, под которое приятно хрустеть попкорном, но в последнее время «фабрика грез» пытается нас убедить и в том, что у нее (точнее, у ее представителей) есть некая гражданская позиция по ряду животрепещущих вопросов – например, по вопросу экологии. Несколько лет назад Рональд Эммерих снял эффектную агитку на тему глобального потепления – «Послезавтра». И пусть многие ученые высказывали и высказывают сомнение в существовании глобального потепления как такового, Голливуд ухватился за данную тему обеими руками – даже наградили «Оскаром» Эла Гора, спродюсировавшего документальный фильм о глобальном потеплении. Он потом и Нобелевскую Премию Мира отхватил – за те же неустанные труды по псевдоспасению человечества от псевдоугрозы, но это уже другая история. Вернемся к кинодеятелям, которые продолжали активно эксплуатировать тему экологии и кризиса современной цивилизации. В 2008 году на экраны вышла лента М. Найта-Шьямалана «Явление», где бунт потерявшей терпение природы был показан с художественной точки зрения слабо, но с публицистической – весьма эффектно (взбунтовавшаяся природа провоцировала людей на самоубийства). А теперь вот – еще одна попытка увещевания заблудшего человечества: «День, когда Земля остановилась». Сюжет прост: инопланетяне решают, что Землю надо спасти от людей, и поэтому все человечество должно быть уничтожено (иначе оно уничтожит саму планету). Но прежде чем привести вердикт в исполнение, на Землю спускается инопланетянин в облике человека (Киану Ривз) и пытается понять, так ли уж безнадежны эти людишки, или все же какие-то достоинства у них есть. Понять, что произошло дальше, не так-то сложно: герой Ривза знакомится с очаровательной матерью-одиночкой и ее приемным сыном, дискутирует с мудрым профессором, слушает музыку Баха и в конце концов решает дать человечеству последний шанс. Разумеется, прежде чем инопланетный посланник смилостивится, загадочные силы сотрут с лица Земли несколько городов и половину Манхэттена. Надо полагать, именно ради этого момента весь фильм и замышлялся – как, впрочем, и предыдущие фильмы-катастрофы. Разрушение Нью-Йорка – это такой же непременный атрибут жанра, как романтический поцелуй главных героев в мелодраме или драка заклятых врагов в боевике. Кстати, этот штамп был любопытно обыгран в «Я – легенда», где мы увидели не сам процесс разрушения Нью-Йорка, а последствия – опустевший город, заросший травой и кустарником, населенный оленями и отвратительными зомби. Тем не менее, принципиально ситуацию это не меняет. И – волей-неволей у нас складывается ощущение, что все эти пафосные ленты – никакая не гражданская позиция, а лишь еще один способ заманить зрителей в кинотеатры и развлечь их по полной программе. Ведь, если посчитать, производство одного подобного фильма – это такой удар по экологии, что даже если все зрители, выходя из кинотеатра откажутся от покупки пластиковых пакетов (например), ущерб восполнен не будет: километры пленки, целые города из декораций, неимоверное количество израсходованной электроэнергии… А зрители, кстати, совсем и не собираются от чего-либо отказываться. Они хорошо провели вечер, они развлеклись, они похвастались перед знакомыми новой (десятой? двадцатой?) сумочкой, съели попкорн и благополучно разъехались по домам. Классическая картина поведения общества потребления (а ведь именно философия потребления – без шуток! – на самом деле наносит наибольший ущерб экологии, стимулируя производство ненужных, лишних товаров). Правда, после премьеры все с умным видом рассуждали о том, как неправильно ведет себя человечество и как правы авторы фильма, предсказывая катастрофические последствия такого поведения… А я сейчас в этой колонке с таким же умным видом рассуждаю о том, как лицемерны Голливуд и зрители, когда выходит очередной фильм об экологии. Хотя, по сути, моя колонка является таким же ни к чему не обязывающим развлечением, как и фильм «День, когда Земля остановилась». И, прочитав ее, вы наверняка решите хотя бы одним глазком взглянуть на упомянутые здесь картины. Замкнутый круг?



WARHAMMER ONLINE
ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ
Запишись на бету!
6 рас конфликта
22 класса персонажей
Тысячи игроков сражающихся одновременно
RvR в открытом мире: вступайте в битвы, участвуйте в осадах крепостей и столицы врага
Прочтите все записи Книги Знаний и раскройте секреты мира Warhammer
© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008.
MYTHIC
EA
www.war-russia.ru
На правах рекламы





ДАРЛЬЗ ЧИККЕНС

Доктор Кавасима, или Как я научился не играть лежа и полюбил движение

Нелегко поверить, но успело пройти целых два года с тех пор, как многие из нас носились по магазинам в поисках самой компактной консоли седьмого поколения.

Многие, что характерно, не носились вовсе: к примеру, меня вся эта головокружительная Wii-мания захлестнула буквально в последнюю секунду – до того намерений расставаться с тремя сотнями долларов не было абсолютно. Факторы сыграли вполне обычные: восторженные рассказы очевидцев и попробовавших, наскучившие ААА старых консолей и гипнотизирующее инди для PC; простое любопытство, наконец. К тому же, из репертуара 360 в то время не привлекало ничего, о PlayStation 3 как-то и вспоминать неловко, а бокс в Wii Sports, согласно моим представлениям, должен был сочетаться со вскоре выходящим на экраны «Рокки Бальбоа», как хлеб с маслом. Не думая слишком долго, заказал «консоль, печатающую деньги» в крупнейшем российском интернет-магазине.

Сказать, что на ближайшие три месяца Wii Sports благополучно заменила утреннюю зарядку и помогала от души подвигаться перед обедом – не сказать ничего, но «магии», о которой со сверкающими глазами твердил каждый второй, во всем этом не было. В полной мере туманное понятие раскрылось чуть позже – когда знакомые, либо игравшие последний раз лет десять назад, либо не игравшие вообще, стали обзаводиться изобретением Nintendo. Некоторые, кажется, до сих пор не очень в курсе, что кроме Wii Sports бывают другие игры (что, на мой взгляд, замечательно и правильно), другие уже тогда, к моему искреннему удивлению, прихватили The Legend of Zelda: Twilight Princess и Red Steel. Было видно: люди втянулись, их захватило, и они, к своему невыразимому счастью, вряд ли обратят внимания на предложения Sony и Microsoft, а если и обратят, то никогда не притронутся к Metal Gear Solid или Ninja Gaiden.

С тех пор в Глобальной сети неоправданно часто встречаются мнения в духе «Nintendo уже не та», «а как же мы, “хардкорщики”?» и «доколе?» Безусловно, у Wii слишком широкий выбор разномастных сборников мини-забав, игр, которые не задействуют особенности консоли должным образом, и – как бы это сказать? – программ, которые называть играми, по меньшей мере, некорректно. Возможно, не хватает вещей с четким ориентиром на взрослую аудиторию. Однако не стоит думать, что на Wii совсем нет ничего хорошего.

Некоторые ошибочно воспринимают Wii в том ключе, что если она доминирует на рынке, то непременно должна отвечать самому широкому спектру вкусов. На самом деле, Wii – прорыв не по всем фронтам, и это ярко иллюстрируют главные анонсы Nintendo за последние два года. Для увлеченного игрока Wii осталась той же самой GameCube – консолью, великолепно идущей в паре с PlayStation 2; с аналогичной ролью последнее детище N. справляется даже лучше кубической предшественницы. Для человека, давно и стабильно тратящего на игры несколько сотен долларов в месяц и больше двух часов в день, Wii – не революция. Wii для него – что-то, вроде альтернативы.

Как вы могли заметить, ощутимая часть АА- и ААА-проектов этого необычайно урожайного года не имеют к Wii никакого отношения. У игроков, давно разменявших третий десяток, бал правят Grand Theft Auto IV и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Gears of War 2 и Star Wars: The Force Unleashed, Fable II и Fallout 3, Spore и LittleBigPlanet, Mirror’s Edge и Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts – словом, все то, ради чего дома стоит держать PlayStation 3, Xbox 360, PC и HD-телевизор.

На Wii есть предостаточно игр, противоположных «большому» мейнстриму как минимум по настроению и окрасу. Именно у Nintendo – одни из лучших платформеров современности (как двухмерных, так и трехмерных): это Super Mario Galaxy и Super Paper Mario, de Blob и Wario Land: The Shake Dimension. Обожатели файтингов, у которых была Dreamcast с Power Stone, но не было GameCube и Super Smash Bros. Melee, скорее всего, порадуются Super Smash Bros. Brawl. В обойме Wii – Zack & Wiki: Quest for Barbaros’ Treasure (подлинный квест-жемчужина), Battalion Wars 2 (образец необычных стратегий) и пара частей No More Heroes Гоити Суды (что говорит само за себя). Нормальный результат двух лет для «сопутствующей» консоли.

А дальше – только лучше и больше: мрачно-готическая Sadness, украшенная рейтингом «18+» MadWorld, венценосная Punch-Out!!, чудесно-омерзительная Deadly Creatures и, наконец, «крупная» игра с Кирби. Если вы все еще не считаете, что с одними только PlayStation 3 и Xbox 360 было бы скучнее, то поможет вам разве что доктор Кавасима и его волшебные тренинги.


ГОТОВЬТЕСЬ К НОВОЙ ВОЙНЕ!
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR II
PC DVD
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War, Dawn of War 2, Games Workshop, Warhammer, 40K, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается ЗАО "БУКА". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. ЗАО "БУКА". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)





ЕВГЕНИЙ НИКОНОРОВ

Праздник с MMO

Согласно статистике, каждый третий любитель MMORPG в ночь на Новый год хотя бы раз появляется в виртуальном мире. Каждый десятый геймер проводит праздник в кругу игровых друзей и сокланововцев. Каждый пятнадцатый проводит за игрой в MMORPG всю новогоднюю ночь.

В Новый год должны случаться чудеса. К этому нас приучили с детства. Зима, падающий с неба крупными хлопьями снег, долгожданные каникулы, нарядная ёлка и, конечно же, Дед Мороз с мешком подарков. Ну разве не чудо? Но с возрастом нас ожидают сплошные разочарования. Сначала оказывается, что Дед Мороз никакой не настоящий, что это просто папа в глупом костюме и с бутафорской бородой. Это же сокрушительный удар по мировоззрению, это переворот с ног на голову всей системы ценностей! Если бы мы с вами сейчас вдруг узнали, что не существует Путина или голодных детей в Африке, мы и тогда не испытали бы такого потрясения, какое испытывает ребенок, узнавший, что Санты нет. Следующее разочарование – подарки. Ну почему так выходит, что мы всегда получаем что-то не то? Мы ведь так ждали этого волшебного праздника, этой ночи исполнения всех желаний. Но в подарок никогда не получаем того, чего хотелось бы на самом деле. Только дети умеют искренне мечтать о несбыточном. Да и сам праздник оказывается каким-то ненастоящим. К родителям приходят взрослые дяди и тёти, по телевизору – куранты и президент, ирония судьбы или с легким паром, потом голубой огонёк. Пожилые и нарождающиеся звезды отечественной эстрады поют свои пошлые песни, в перерывах отпуская плоские шутки и произнося банальные пустые пожелания. На столе неизменные мандарины и салат оливье. Подняв всевозможные тосты, начинаем праздновать наступление Нового года в других часовых поясах. Мама звонит родственникам в Уфу, Екатеринбург и Красноярск. Кто-нибудь из гостей обязательно нажрется до поросячьего визга. Стол начинает напоминать поле отгремевшей битвы. По комнатам вязким туманом расползается скука. Участники прошедшего празднества по очереди укладываются спать или расползаются по домам. За окном до самого утра с оглушительным грохотом рвутся петарды. С наступившим!

Потом мы взрослеем. Старшие классы школы, техникум или институт. Теперь мы встречаем Новый год не в кругу родственников, но с одноклассниками и друзьями. Тот же салат оливье, заботливо приготовленный чьей-то мамой, те же мандарины. Под речь президента выключаем звук телевизора и врубаем Rammstein. Всем очень весело. На столе много спиртного. Кроме того, каждый гость обязательно приносит с собой какую-нибудь выпивку. Теперь нажираются не родственники, а друзья. Нажираются с какой-то остервенелой, почти спортивной сосредоточенностью. Музыка играет всё громче. Кто-то достаёт план. Один из гостей, не выдержав алкогольного марафона, валится прямо под стол. Все очень довольны. Фотографии на мобильник, принужденный, ни к чему не обязывающий смех. По комнатам начинают расползаться парочки. Кто-то выясняет отношения. Разбитые лица, девичьи слезы. Кучи мусора, горы грязной посуды, заблеванный сортир. Постойте, а где же чудо? Чуда всё нет. И даже зима в последние годы какая-то ненастоящая.

Время идет. Мы становимся старше. Беззаботная подростковая пора остаётся в архивах со старыми фотографиями. Постепенно наши друзья обзаводятся семьями. Теперь они встречают Новый год либо с родными, либо в компании таких же семейных пар. Некоторые из нас тоже женятся или выходят замуж. Другие остаются холостяками. Для этих любой праздник обязательно переходит в дружескую попойку. А время всё идет и идет. Бессмысленные и беспощадные пьянки уже не радуют так, как раньше. Перспектива пить всю ночь напролет вызывает лишь легкое отвращение. А как еще проводить этот праздник – не понятно. Год за годом всё то же шампанское, те же мандарины и тот же салат оливье, щедро залитый майонезом. Ничего не изменилось. Разве что мы уже больше не ждем чуда.

Иногда бывает так, что Новый год уже совсем на носу, а праздновать его либо не хочется, либо просто не с кем. Именно в кануны таких всеобщих торжественных дат человек особенно остро переживает своё одиночество и отсутствие смысла в жизни. Конечно же, в этот день человек не более одинок, чем в любой другой. Виновата праздничная атмосфера. Нарядные ёлки, мишура, предновогодний ажиотаж и украшенные гирляндами витрины магазинов как будто бы намекают нам, что мы обязаны веселиться и быть счастливыми. Только бывает так, что именно в это время на душе тоска. Кажется, будто бы в канун Нового года всем вокруг очень хорошо. Но если всем хорошо, а тебе плохо, значит, жизнь прошла мимо? Недаром наибольшее количество самоубийств регистрируется именно в предновогодний период. Даже в день Святого Валентина люди гораздо реже сводят счеты с жизнью. Но самоубийство – это слишком крутая мера борьбы с предпраздничной депрессией. Чаще люди просто предпочитают убить себе праздник. Мы уже не удивляемся, когда кто-нибудь из друзей вдруг говорит, что в ночь на Новый год он собирается лечь спать пораньше. Но для поклонников MMORPG всегда есть альтернатива. Вместо того чтобы ложиться в постель, можно встретить Новый год в любимой игре. Получить очередной уровень, выбить нужный ингредиент или даже сходить в рейд вместе с другими геймерами, также решившими проигнорировать праздник. К тому же в конце декабря многие разработчики запускают тематические мероприятия. Ближе к двум-трём часам ночи соклановцы, отметившие наступление Нового года с друзьями и семьями, постепенно начнут появляться онлайн. Говорят, как встретишь Новый год, так его и проведешь. Многие увлеченные геймеры были бы рады проводить больше времени за любимой игрой. Так может встретить праздник в виртуальном мире вовсе не так уж и плохо?





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

О мобильности и стационарности

Буквально на днях один известный разработчик разного качества ноутбуков скромно анонсировал устройство, способное совершить переворот если не в технологиях, то в сознании уж точно.

К тому, что будущее уже давно не впереди, а вокруг, мы уже более-менее попривыкли. Но пока еще довольно редки случаи, когда концепт с ходу оказывается на конвейере и немедленно меняет представление о самых знакомых вещах. На этот раз инициатива была проявлена компанией AMD, чьи позиции на рынке видеокарт непрерывно укрепляются (жаль, того же не заметно на процессорном фронте). Выданная на-гора концепция оказалась проста и ожидаема – если невозможно интегрировать в ноутбук мощную видеокарту, ее нужно вынести наружу. Ничего нового, тем более что уже в течение пары лет на всех международных выставках светится XG Station, инновационный продукт от компании ASUS, несущий ту же самую хоругвь. Но мы копаем глубже, а на глубине различия становятся яснее.

Задача, над решением которой бились лучшие аналитические умы, выглядела следующим образом. Пользователь (а он по определению прав) хочет иметь ноутбук и запускать на нем современные игры. Причем отнюдь не для просмотра слайд-шоу, а так, чтобы все работало быстро и красиво. Для удовлетворения этого справедливого желания на рынок были выпущены так называемые «игровые ноутбуки», тяжеловесные прожорливые недоразумения, таскать которые за собой согласится далеко не каждый геймер. Они никак не могли претендовать на поселение в доме человека, для которого ноутбук в первую очередь – компактный рабочий инструмент, и только потом стационарная игровая машина. К слову, эти люди создавали отличный спрос на консоли, так как оправдать покупку полноценного домашнего компьютера за много тысяч долларов чем-либо, кроме желания запустить GTA4, у них не получалось. Но этот вариант не всех устраивал, поэтому производители начали искать альтернативные решения.

Итак, наш клиент, студент или клерк средней руки, владелец компактного лэптопа. Не жертвуя компактностью и временем автономной работы, он желает играть прямо на своей рабочей машинке, при этом далеко не в первые Unreal Tournament и Deus Ex. Сперва ему предложили отключаемую дискретную графику. То бишь в ноутбуке есть две видеокарты – та, что послабее, работает всегда, а ту, что помощнее, требуется включать только с совершенно определенными целями. Тепловыделение и экономичность резко улучшаются, но остается позорная необходимость таскать с собой неиспользуемое устройство, заодно увеличивающее габариты ноута. Первый же эксперимент по выведению видеокарты вовне провела компания ASUS, продемонстрировав уже упомянутый выше внешний кейс для видеокарты XG Station. Идея проста – в коробочку, стоящую на рабочем столе, отправляется полноценный графический адаптер (вплоть до самого Hi-End), коробочка подключается к любому ноутбуку по стандартному интерфейсу ExpressCard, а далее следует немедленный профит. Жаль, более детальное рассмотрение категорично портит радужность картины. Скоростные возможности упомянутого выше интерфейса до такой степени малы, что большая часть видеокарт просто не сможет раскрыть своего потенциала. И это, несомненно, провал.

На фоне прошлых попыток завоевать сердца клерков-геймеров новая концепция от AMD выглядит куда более заманчиво. Во-первых, разработана принципиально новая шина, поддерживающаяся стандартными драйверами. Во-вторых, сама внешняя видеокарта уже производится и продается по вменяемой цене. В-третьих, никто не мешает использовать устройство для увеличения производительности в таких задачах, как кодирование видео и работа в графических редакторах (технология Stream позволяет перекинуть нагрузку с процессора на видеокарту). То есть, казалось бы, мечта! Всегда с собой скромный 13-дюймовый лэптоп, который дома превращается в приличных характеристик игрового монстра. Но минусы с внушительным размахом обрушиваются на эту безупречную идиллию. Во-первых, пока внутри внешних видеокарт располагаются устаревшие мобильные видеочипы. Во-вторых, пока подключить их можно только к одному (!) ноутбуку производства Fujitsu-Siemens. В-третьих, драйвера пока не позволяют вольготно распоряжаться выводом изображения на встроенный и внешний мониторы. Тем не менее, это серьезная первая ласточка, особенно учитывая заявления AMD о переводе технологии в ранг открытого стандарта в течение года. Рынок ноутбуков эта инициатива может легко поставить с ног на голову. Вот тогда и потешим свое любопытство.

На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

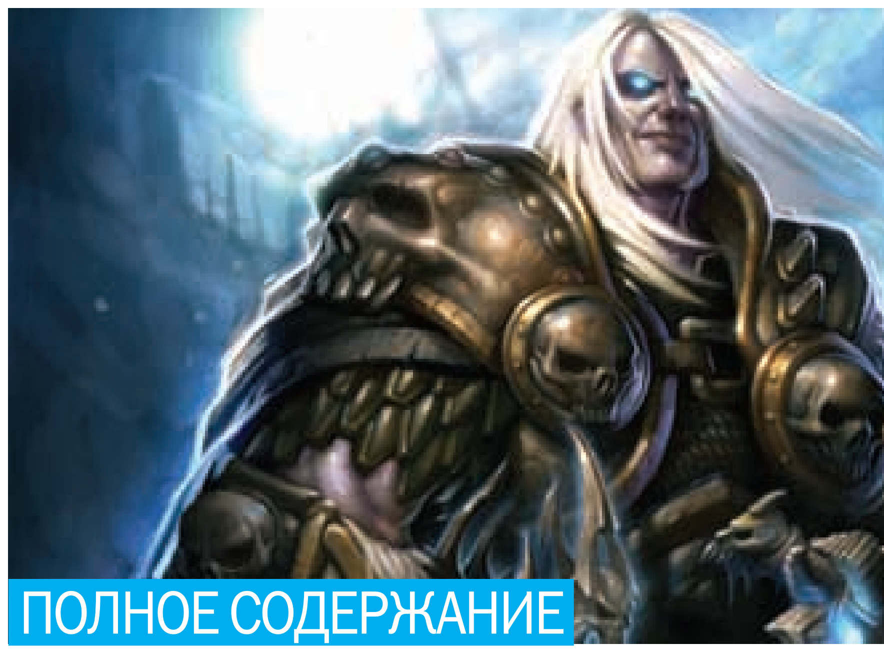
Рецензируемый в этом номере «Анабиоз» – наглядный пример того, как верность канонам жанра не идет на пользу игре. Как нам стало известно, изначально на ледоколе должен был быть минимум монстров (возможно, всего один), а герой оставался безоружным, но, дабы сделать из игры «правильный» хоррор, корабль заселили совершенно лишними «ледяными зомби». Историю можно было рассказать и без них (или сделать монстров неагрессивными), но тогда бы встали три частично вытекающих друг из друга вопроса: перед издателями – «как такое продавать?», перед журналистами – «как такое рецензировать?» и перед игроками – «как и зачем играть в «шутер» без стрельбы?». И ответы на первый и второй вопрос вытекают из ответа на третий. Готовы ли вы пожертвовать знакомыми элементами геймплея ради атмосферы и истории? И перестает ли игра быть в таком случае игрой?

«Страна Игр» рекомендует

LittleBigPlanet (PS3)	10
action.platform.puzzle.2d	
Left 4 Dead (PC, Xbox 360)	9.0
shooter.first-person.survival	
World of Warcraft: Wrath of the Lich King (PC)	9.0
role-playing.MMO.fantasy	
de Blob (Wii)	8.5
action.platform.puzzle.3D	
Анабиоз: Сон разума (PC)	8.5
shooter.first-person.horror	
Mirror's Edge (PC, PS3, Xbox 360)	8.5
action.platform/adventures.first-person	
Resistance 2 (PS3)	8.5
shooter.first-person.sci-fi	
Call of Duty: World at War (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
shooter.first-person.historic	
MotorStorm: Pacific Rift (PS3)	8.0
racing.offroad	
Prince of Persia (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
action-adventure.third-person.fantasy	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.



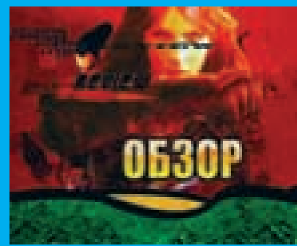


ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

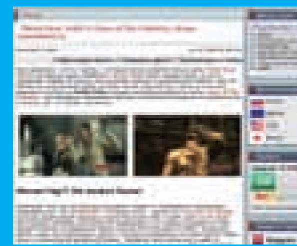
Рецензии

Дайджест

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх

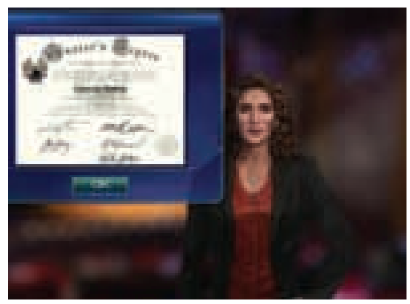


Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV





Также в этом месяце



CSI: NY
(PC, 1 января 2009 года)
Игра по мотивам популярного сериала «CSI: место преступления». На сей раз нам доведется поиграть за именитых детективов Мака и Стеллу, а также поучаствовать в допросах и куче связанных с расследованием мини-игр.

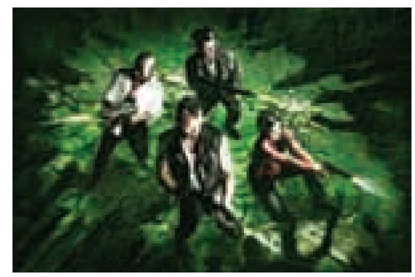
100 Classic Book Collection
(DS, 26 декабря 2008 года)
Использовать DS в качестве букридера предлагает сама Nintendo. На картридже уместились бессмертные творения Шекспира, Диккенса, Дефо, Кэрролла и многих других признанных классиков мировой литературы.

Fun! Fun! Minigolf
(Wii)
Создатели Nanostray предлагают своё видение того, каким должен быть симулятор минигольфа на Wii. Причем задешево! Ведь Fun! Fun! Minigolf будет распространяться через Wii Shop Channel, а значит, и стоит будет долларов так десять.

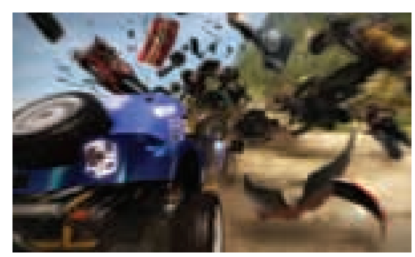
Infinite Line
(DS, 9 января 2009 года)
PlatinumGames обещает дать игрокам возможность почувствовать себя капитаном космического корабля: вербовать экипаж, оборудовать корабль разными видами вооружения, исследовать галактики и участвовать в эпических битвах.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

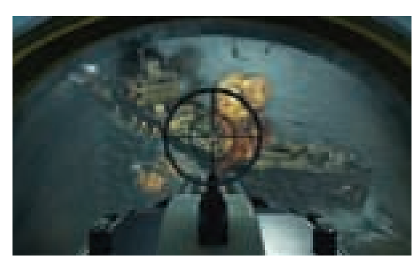
Новые темы



Left 4 Dead
История о том, как гопник, негр, дед и тетка спасались от толпы мерзких зомби.
В главных ролях: Александр Устинов, Сергей Цилюрик, Александр Солярский и Артем Шорохов.
Читайте на странице 70 и смотрите на DVD



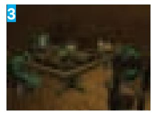
MotorStorm: Pacific Rift
После знакомства с игрой Игорь Сонин выносит свой вердикт – «это улучшенная, расширенная, очень милая и современная вторая часть трилогии». Хорошо это или плохо – узнаете из рецензии.
Читайте на странице 84 и смотрите на DVD



Call of Duty: World at War
Очередная часть Call of Duty оказалась такой, какой ее ждали: веселым тиром со спецэффектами. Японцы и фрицы, разумеется, в комплекте.
Читайте на странице 80

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 World of Warcraft
2 Warhammer Online: Age of Reckoning
3 EverQuest 2

9.0



ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Blizzard
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Blizzard
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 1.3 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.wow-europe.com/wrath
Страна происхождения:
США

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Немного статистики для любопытных. За четыре года существования World of Warcraft было раскуплено более 11 млн экземпляров игры. 40-50% игроков, уходящих в другие MMORPG (из последних – Age of Conan, Warhammer Online), возвращались в Азерот максимум через месяц. В первые 24 часа после поступления в продажу Wrath of the Lich King разошлась тиражом в 2.8 млн копий, став одной из самых быстро продаваемых игр в истории.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Обширный новый континент, первый в истории World of Warcraft героический класс – рыцарь смерти; десяток неведомых подземелий, сотни заданий.

НЕДОСТАТКИ Рыцарь смерти – чересчур сильный и пока несбалансированный класс, графика хоть и стала лучше, но все равно безнадежно отстает от современных стандартов.

РЕЗЮМЕ Лучший новогодний подарок для всех любителей World of Warcraft. Во втором дополнении разработчики дарят нам с вами огромный континент, под завязку набитый новыми приключениями. Игра стала проще и доступней, но не лишилась глубины. Кроме того, авторы изрядно поработали над сюжетом и подземельями, так что, несмотря на знакомую графику, Wrath of the Lich King играется запоем.



Главный рекорд

Вероятно, одной из самых неприятных новостей для Blizzard стало то, что весь рейдовый контент дополнения был очень быстро открыт двумя сильнейшими объединившимися гильдиями – Nihilum и SK-Gaming. Произошло это чудесное событие всего через четыре дня после выхода игры.
Другой рекорд поставил француз Nymph, который первым достиг максимального восьмидесятого уровня. Чтобы совершить подвиг, он провел 27 часов (!) в руинах Дракил'Джина, убивая монстров. Это единственная локация, где чудовища возрождаются всего через 30 секунд после смерти. Помогал ему в достижении рекорда некий лекарь.



Танковый рейд на нежить – одно из самых веселых заданий в дополнении. (*Невольно вспоминается аналогичная сцена из культового фильма Army of Darkness. – Ред.*)



То мы ездим на танке, то летаем на драконах. Скучать не приходится.



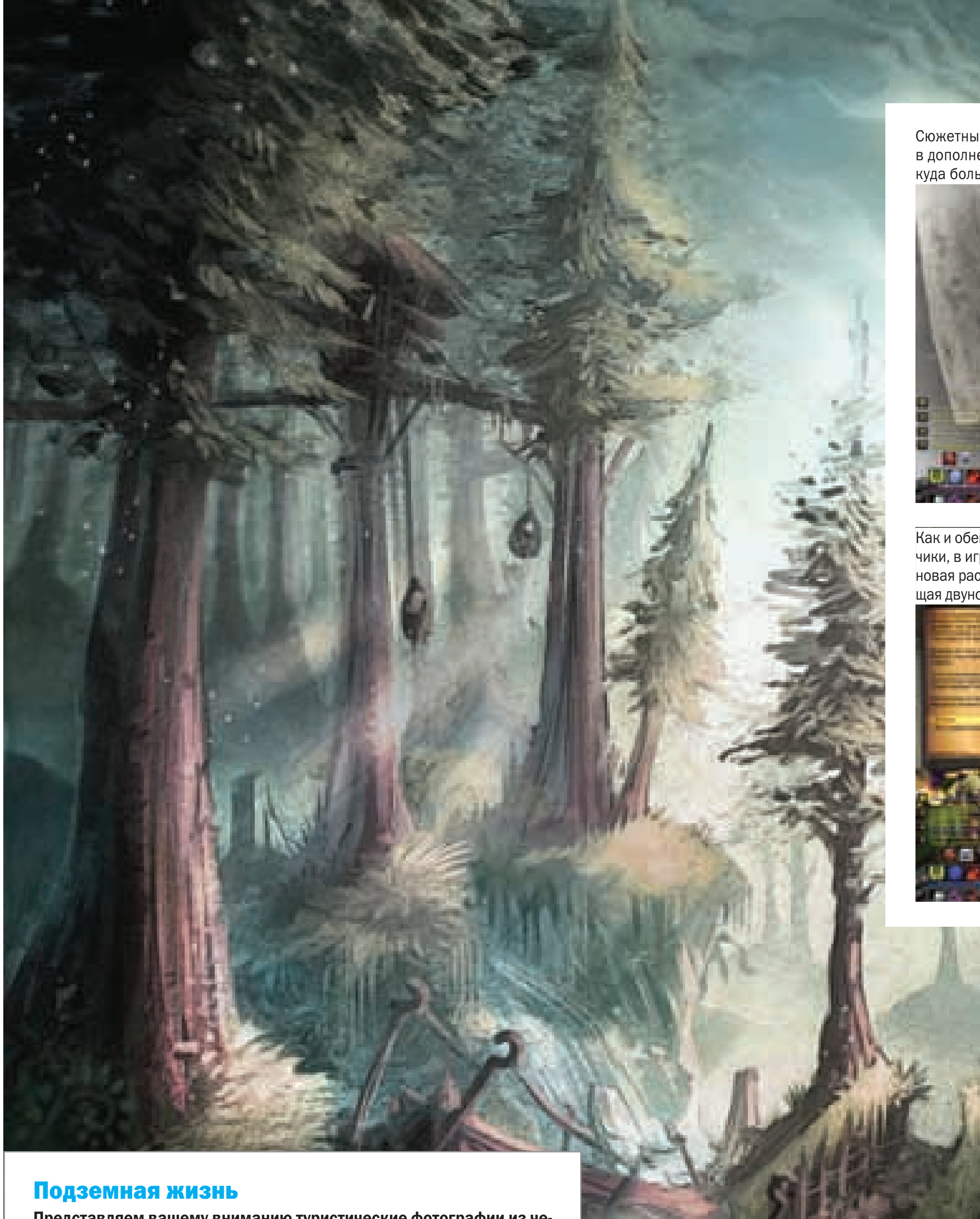
Однажды нам даже дадут покататься на огромном кодо.

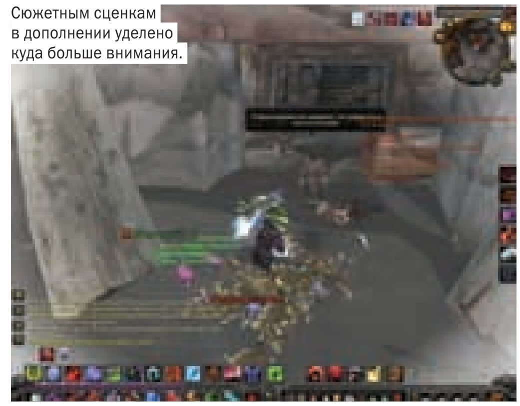
Причины фантастической популярности World of Warcraft можно проанализировать – детально разобрать игру, разложить все по полочкам и попытаться понять, почему мир Азерота с магнетической силой притягивает все новых и новых игроков. Однако повторить ее успех пока ни у кого не получается. Та же Age of Conan взяла отличный старт, показав высокие продажи, но удержать аудиторию ее авторы не сумели. Люди посмотрели на необычную боевку, покатались на мамонте, да и вернулись в родную WoW. У другого громкого онлайнового проекта, Warhammer Online, дела идут лучше. Но и эту игру лихорадит – продажи не достигли даже миллиона, и никто не скажет, сколько людей, купивших игру из любопытства, станут ее преданными поклонниками, регулярно вносящими абонентскую плату.

Кудесники из Blizzard нашли золотую жилу, о которой теперь грезит практически каждый издатель и разработчик. И их Wrath of the Lich King, продающаяся с фантастической скоростью, прекрасное тому подтверждение.

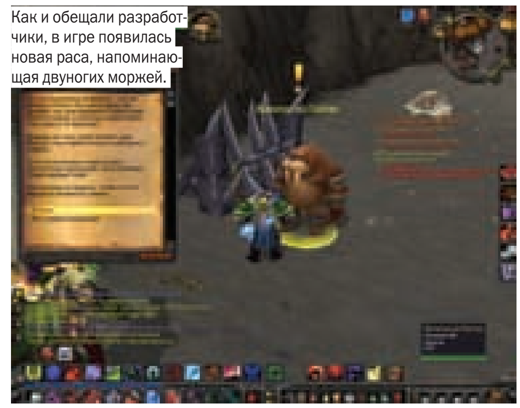
Ключ на старт

Следуя уже обкатанной в предыдущем дополнении схеме, Blizzard начали готовить игроков к запуску «добавки» загодя. И мы говорим не о PR-шумихе, которая просто обязательна в таких случаях, а о могучем патче, вышедшем за месяц до релиза Wrath of the Lich King.





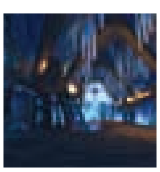
Сюжетным сценкам в дополнении уделено куда больше внимания.



Как и обещали разработчики, в игре появилась новая раса, напоминающая двуногих моржей.

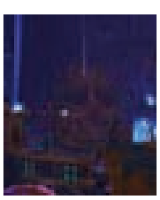
Подземная жизнь

Представляем вашему вниманию туристические фотографии из четырех подземелий, где вы, как пить дать, побываете в первую очередь (всего их во Wrath of the Lich King добавлено более десятка).



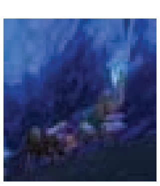
Нексус

Изумительно проработанный инстанс с крепким сюжетом. Хитросплетения ледяного лабиринта таят немалые опасности, а в конце вас ждет несчастный дракон, которого надо убить. Почему несчастный? Узнаете.



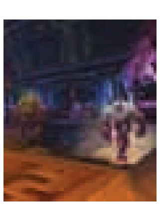
Ан'кахет: Старое королевство

Пытаясь избежать встречи с армией Плети, нерубы Ан'кахета настолько глубоко зарылись под землю, что случайно разбудили древнего кровавого бога. Все, кто был в подземелье, сошли с ума, и теперь мрачные лабиринты кишат смертельными врагами.



Азжол-Неруб

Некогда славное царство Азжол-Неруб теперь в руках короля-предателя Ануб'арака. Когда-то благодатный край превратился в жуткое место, где правят нерубы – нежить, верой и правдой служащая королю-личу Артасу.



Крепость Драк'Тарон

Гордая крепость Драк'Тарон прежде была бастионом племени драккари. Теперь это лишь перевалочный пункт для короля-лича, пытающегося сокрушить Зул'Драк. В темных коридорах крепости полно нежити и порабощенных троллей, так что приключения там будут опасные.

Заплатку готовили долго, и она получилась, мягко говоря, немаленькой – чуть больше трех гигабайт. Так что скачивать приходилось тремя равными порциями, причем первая была доступна за пару недель до того, как обновление установили на сервер.

Патч содержит половину Wrath of the Lich King. Дополнение как бы состоит из двух равноправных частей – той, что на DVD-дисках в магазинах, и той, что придется скачивать из Интернета.

Роль патча была очевидной – подготовить почву для дополнения. Новый континент, Нордскол (Northrend), уже появился на карте, хотя не был открыт для изучения. Но главное – обновление заметно изменило механику геймплея, заточив ее под новые возможности героев восьмидесятых уровней.

Так, были серьезно переработаны умения персонажей. Причем, что удивительно, практически все герои стали гораздо сильнее. Например, у воина в ветке «оружие», кроме мощнейшей способности «смертельный удар», которая давно получила заслуженное признание игроков в PvP, появился «шторм клинков», а он по эффективности вполне может конкурировать со «смертельным ударом». Умение на несколько секунд превращает воина в убийственный вихрь, который не только наносит десяток сокрушительных ударов противнику, но и снимает с персонажа любые эффекты замедления или сковывания. Как показывает опыт боев – штука это незаменимая. А, например, ветка «неистовство» приросла умением «хватка титана», позволяющим воину брать двуручное оружие в каждую руку. Разумеется, недруг несет немалый урон, хотя скорость боя существенно падает.

Но проще всего с выходом патча стало жить паладинам. Стараниями разработчиков поборники справедливости вдруг оказались самым сильным классом, а в PvP они буквально разрывали других персонажей. Ситуация вышла из-под контроля, и на форумы Blizzard обрушился шквал жалоб – игроки не желали мириться с таким положением вещей. Что неудивительно! Когда видишь, как одинокий паладин почти играючи разбирается с тремя противниками своего же уровня, в душе вскипает ярость. В итоге, конечно, паладинов ослабили, но те жестокие времена останутся в памяти надолго.

Патч добавил и ряд других новшеств. Например, появилась доселе неведомая профессия «начертатель». Игроки, выбравшие этот путь, могут создавать специальные свитки, которые улучшают те или иные способности. Для персонажа сделано специальное окошко, куда можно вставить шесть подобных свитков – три больших, существенно улучшающих способности, и три маленьких, действие которых заметно слабее. Польза от начертания, заметим, немалая.

Из необязательных, но приятных мелочей – немного измененный интерфейс. Например, у каждого персонажа появился этакий мобильный зоопарк, где можно разместить сколько угодно питомцев, что здорово экономит место в инвентаре. Плюс дебютировал удобный календарь, а также была добавлена система наград, очень похожая на ту, что используется на Xbox 360. За всяческие героические свершения вы получаете очки достижений, которыми, правда, можно только хвастаться перед другими игроками. Ничего, кроме морального удовлетворения, здешние ачивменты не дают.

Но каким бы важным ни был патч, главное событие состоялось тринадцатого ноября, когда в свет вышло долгожданное дополнение Wrath of the Lich King. И если в нашей стране


«Ловись рыбка большая и маленькая...» – думал наш герой, вот уже третий день стоя по колено в воде.


Полет на ковре-самолете, уж поверьте, вы забудете нескоро.

появление аддона не вызвало большого шума, то на Западе люди отстаивали огромные очереди и чуть ли не ночевали под открытым небом у дверей магазинов, лишь бы первыми заполучить вожделенную коробку.

Снежная буря

Дополнение состоит из тысячи мелочей, так или иначе влияющих на геймплей. Если рассказывать обо всем, то и целого журнала не хватит, поэтому выделим самое важное.

Прежде всего, разумеется, появился новый континент – Нордскол. На мировой карте он расположен между Калимдором и Восточными королевствами, а добраться туда можно только на дирижабле. Близ каждой столицы стоит «аэровокзал», откуда и доставляют путников в суровый ледяной край.

Новый материк, как и полагается, встречает отважных героев жутким холодом и опасными приключениями. Основная сюжетная линия знакома тем, кто в свое время прошел Warcraft III: The Frozen Throne. Падший принц Артас, ставший королем-личем, обосновался в самом сердце ледяного континента. Теперь он собирает армию Плети, чтобы уничтожить Азерот.

В принципе, глобальная задача каждого игрока – сходить в некий новый инстанс и прикончить там разбушевавшегося Артаса, избавив мир от угрозы уничтожения. Однако пока что совершить подвиг не получится, так как главный злодей истории появится лишь в следующем патче. Тогда же, заметим, откроется новый сезон Арены, последний этап которой закончился ровно перед выходом дополнения. Пока же игрокам предстоит заниматься привычным делом – прокачивать персонажа до заветного 80-го уровня.

А уж долго искать, чем заняться в Wrath of the Lich King, не придется. К вашим услугам тысячи новых квестов, причем многие из них весьма оригинальны. Разработчики добавили как минимум два совершенно новых типа заданий. Первые включают в себя управление каким-нибудь транспортным средством. Однажды, например, придется сесть за рычаги деревянного танка и отправиться на нем уничтожать нечисть. Танк может стрелять из пушки, резать врагов острейшими пилами и так далее. Сам по себе квест проще простого, но проходить его гораздо веселее, чем в сотый раз убивать каких-нибудь зайцев. Кроме танка дадут также оседлать коня, гигантского кодо и так далее. Второй тип квестов – сопровождение пленных. То нам поручают заковать в цепи мага и доставить его в тюрьму (арестант, обмотанный цепью, покорно трусит за вами), то поймать арканом дракона и привести его куда следует. Таких миссий много, и они значительно разнообразили игру.

В целом же заметно, что в этот раз разработчики уделили сюжету самое пристальное внимание. Если раньше сценарная часть квестов, как правило, исчерпывалась коротким брифингом, то теперь, словно в книжке, практически каждое событие детально описывается, и многие задания представляют собой полноценные истории.

Героический поход

Многочисленные новые подземелья тоже стали куда более проработанными, чем раньше, как в плане сюжета, так и с дизайнерской точки зрения. Например, уже первый инстанс, Нексус, действительно поражает воображение. В компании с четырьмя друзьями вам предстоит побывать в ледяном лабиринте, а в конце сразиться с драконом. Так как рептилия регулярно плюется льдом, все игроки группы должны постоянно прыгать или бегать, чтобы не замерзнуть. Стоит замешкаться – и жизнь тает, как сосулька по весне. И вот такие «приятные» сюрпризы встречаются практически везде.

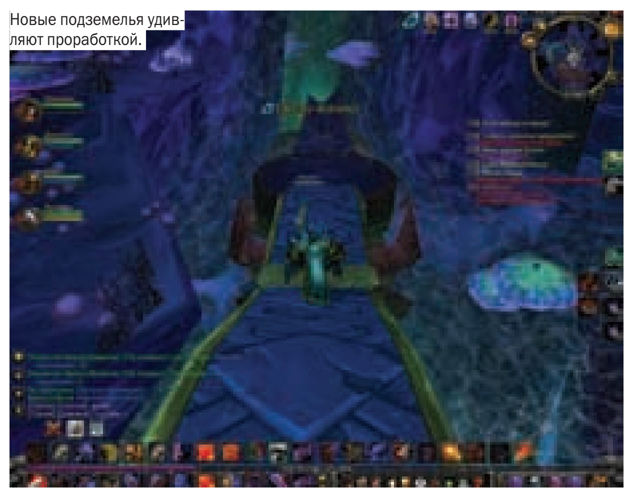
При этом Blizzard явно смещают акценты с хардкорной аудитории на, так сказать, простых игроков. Прохождение тех же подземелий не отнимет много сил и времени. Разумеется, локации, рассчитанные на рейды в 25 человек, сложны, но вот обычные подземелья вряд ли вызовут трудности у более-менее подготовленной группы.

Светлое будущее

Конечно, за рамками рецензии осталось немало. Можно было бы разобрать новые предметы снаряжения, коих появилось очень много, поведать о том, для чего нужен новый навык «полеты в непогоду», подробно остановиться на осадной технике, которая появилась в PvP-зонах, и так далее. Деталей слишком много, чтобы о них можно было рассказать в одной статье. Blizzard еще раз сумела вдохнуть в свое творение новую жизнь. Wrath of the Lich King понравится в первую очередь тем, кто получает от игры удовольствие, а не пытается ставить рекорды, отдавая этому долгие часы. Тем временем в Blizzard уже готовят очередной большой патч, где снова будет не только десяток изменений, но и появится долгожданный Артас в роли одного из главных боссов. **СИ**

СЕКРЕТ!

Если воином развиваться в ветке «ярость» и, разучив соответствующий навык, вооружиться двумя мечами, а потом «обнулить» очки, то персонаж так и будет бегать с двумя клинками. Правда, трюк работает только в оригинальных землях World of Warcraft. Если улететь в Нордскол или отправиться в Запределье, то все, к сожалению, приходит в норму.


Новые подземелья удивляют проработкой.


Войска Плети преимущественно состоят из жуткого вида пауков и жуков.

К ВАШИМ УСЛУГАМ ТЫСЯЧИ НОВЫХ КВЕСТОВ, ПРИЧЕМ МНОГИЕ ИЗ НИХ ВЕСЬМА ОРИГИНАЛЬНЫ.

Как узнать в толпе рыцаря смерти



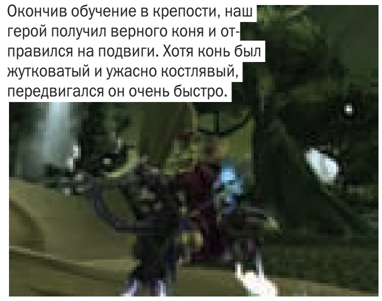
По жуткому холодному взгляду, повергающему в панику даже самых отважных героев.

По грохоту мощнейших латных доспехов. Такой адский шум заранее сообщит о приближении рыцаря смерти.

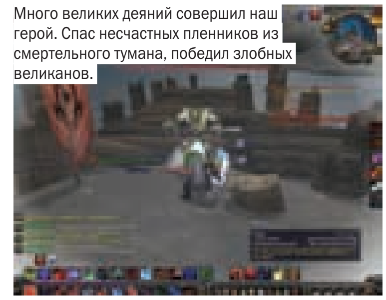
По светящемуся клинку или топору. Рыцарь смерти всегда наносит гравировку, которая наделяет его оружие особыми свойствами.

По пустой левой руке. В отличие от воина, он не носит щит, а только «реликвию», повышающую его характеристики.

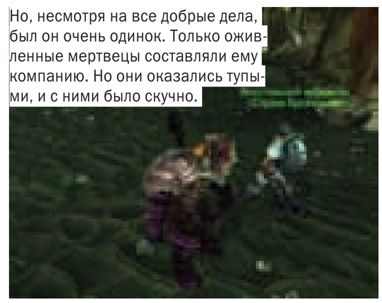
Введение в игру рыцаря смерти, к чести разработчиков, обставлено изумительно. Прежде чем отправиться в свободное путешествие, вам предстоит пройти обучение в Темной крепости. И это, заметим, довольно значительное вступление, где вы повстречаете Артаса, разгромите Алый орден и сожжете город Альянса. В этом своего рода прологе много разговоров, несколько роликов на движке и действительно необычные квесты.



Окончив обучение в крепости, наш герой получил верного коня и отправился на подвиги. Хотя конь был жутковатый и ужасно костлявый, передвигался он очень быстро.



Много великих деяний совершил наш герой. Спас несчастных пленников из смертельного тумана, победил злобных великанов.



Но, несмотря на все добрые дела, был он очень одинок. Только оживленные мертвецы составляли ему компанию. Но они оказались тупыми, и с ними было скучно.



В конце концов рыцарь смерти скопил полторы тысячи золотых и купил себе летающего дракона. Но и теперь он чувствовал обиду. У всех кругом красивые грифоны, а у него костлявое страшилище.

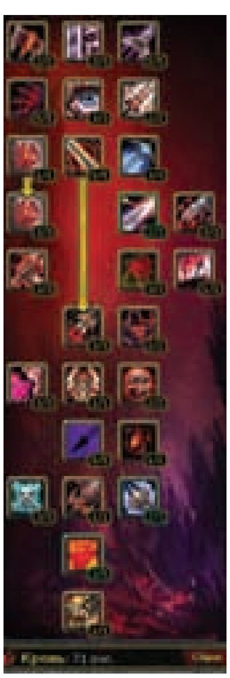
Пожалуй, главное нововведение в Wrath of the Lich King – появление первого героического класса. Каждый игрок, у которого есть хотя бы один персонаж, прокачанный до 55 уровня, может создать рыцаря смерти – правда, только одного.

Как выяснилось, это интересный и очень необычный класс, впервые в мире WoW совмещающий силу магии и мощные атаки холодным оружием с непробиваемой защитой воина и лечебными навыками паладина. Плюс, новый герой может поднимать мертвых, что делает его практически непобедимым.

Магия рыцаря смерти основана на силе рун, которая повышается в бою, как ярость воина. Кроме того, многие способности для использования требуют руну. Всего их три вида – крови, льда и нечестивости. После использования заклинания руна «перезаряжается».

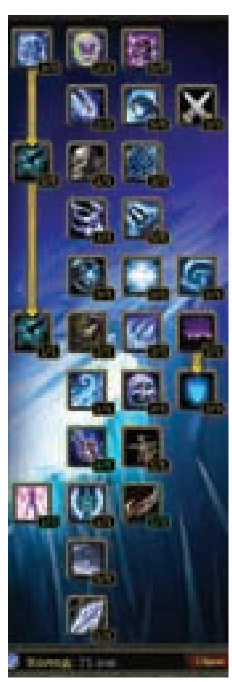
На сегодняшний день рыцарь смерти объективно самый могучий персонаж. В PvP он без проблем уничтожает практически любого противника другого класса. А в PvE в одиночку расправляется с толстокожими элитными монстрами.

Эволюция



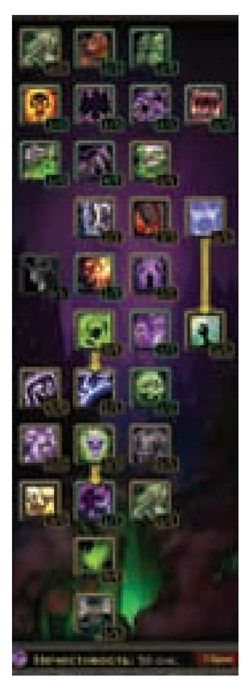
Кровь

Одна из самых сильных веток, развиваясь в которой, можно прекрасно жить и в PvP, и в PvE. Во-первых, тут вас ждут действительно мощные способности, позволяющие нанести серьезный урон противнику. Во-вторых, несколько навыков предназначены для самолечения. Изучив «захват рун» и «усиленный захват», вы сможете в любой момент восстановить 43% здоровья. Причем перезаряжается заклинание всего 30 секунд. Тут же есть навык «кровавые черви». Он с трехпроцентной вероятностью вызывает червей, которые атакуют противника и при этом лечат вашего персонажа.



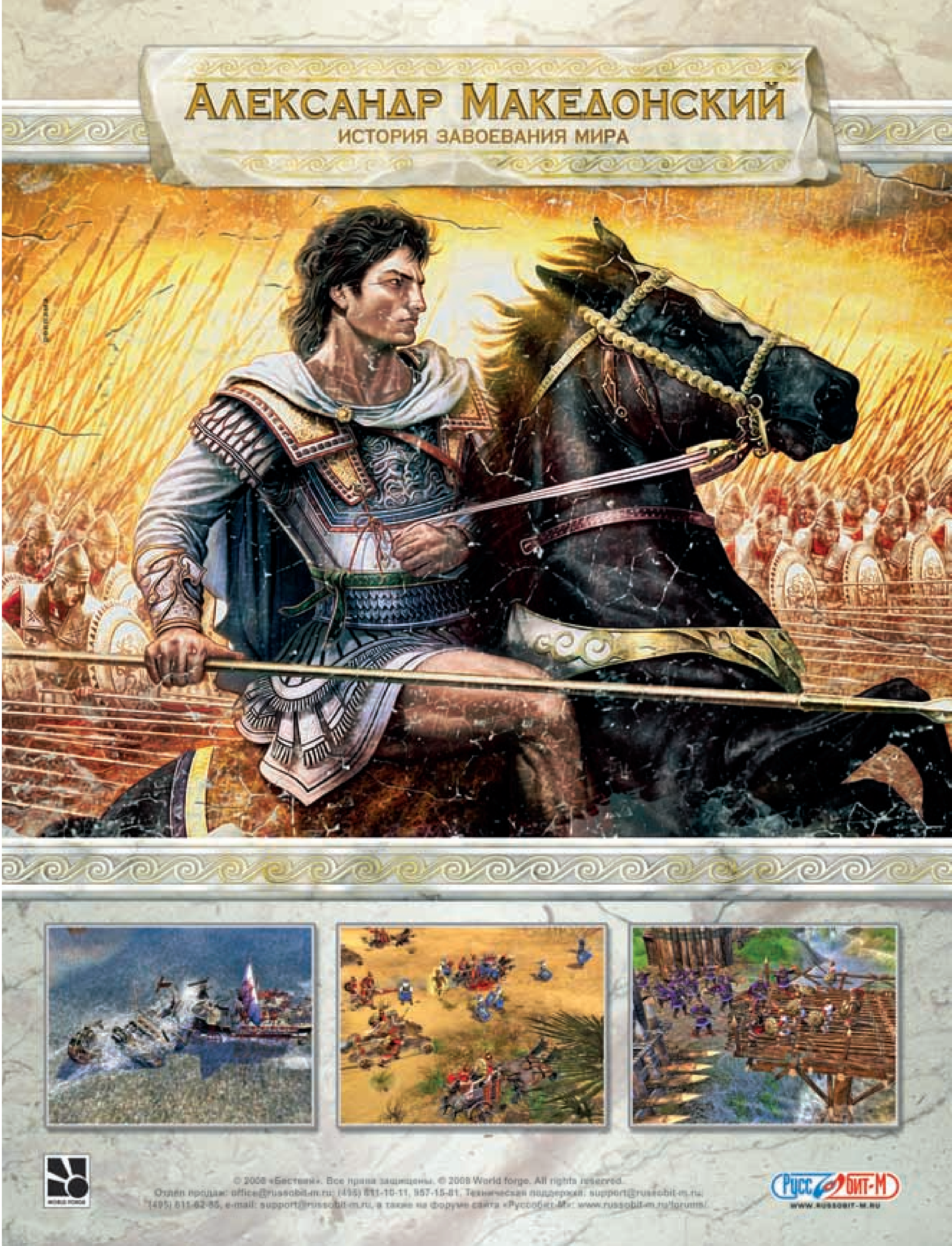
Холод

Ветка предназначена прежде всего для тех, кто предпочитает держать врагов на расстоянии. Большинство навыков либо значительно понижают скорость перемещения противника, либо вовсе его замораживают. Плюс много заклинаний, которые действуют на приличном расстоянии. Но, в отличие от «крови», здесь нет столь необходимых лечащих умений, так что придется проявлять изрядную ловкость, не подпуская противника близко.



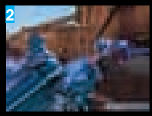
Нечестивость

Тоже очень сильная ветка, рассчитанная на тех, кто любит быстро наносить множество повреждений. Упор, в основном, делается на разнообразные болезни, которые поражают противника. Одни замедляют движение, другие причиняют урон в течение нескольких секунд. Кроме того, качаясь в этой ветке, вы всегда можете рассчитывать на помощников. Если оживленный покойник может прослужить рыцарю смерти всего две минуты, то, изучив навык «господин вурдалаков», вы снимаете это ограничение. Теперь мертвец будет с вами до самой его или вашей смерти.


Александр Македонский
История завоевания мира
© 2008 «Бестеам». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/
Руссобит-М
www.russobit-m.ru

PC
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Resident Evil: Outbreak
2 Team Fortress 2
3 Counter-Strike: Source

9.0

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР — СТРАНА ИГР



ВЫЖИВШИЕ

Билл – бывший вояка, ветеран Вьетнама. Постоянно курит и говорит в основном по делу.
Луис – чернокожий «белый воротничок». Как и все негры в популярных фильмах, шутник еще тот.
Фрэнсис – хмурый татуированный байкер. Ненавидит все, что видит.
Зоуи – студентка, выживанию в условиях зомби-апокалипсиса учившаяся по хоррор-фильмам.

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.survival
Зарубежный издатель:
Valve
Российский издатель:
«Акелла» (PC)
Разработчик:
Turtle Rock Studio/Valve (PC), Certain Affinity (Xbox 360)
Количество игроков:
до 8
Обозреваемая версия:
PC
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.l4d.com
Страна происхождения:
США

Left 4 Dead

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Полчища живых мертвецов. Кооперативная игра слаженна как никогда. Каждое прохождение уникально.

НЕДОСТАТКИ Только две кампании доступны в Versus-режиме. Со временем они становятся предсказуемыми.

РЕЗЮМЕ Left 4 Dead – это зомби-игра вашей мечты. Left 4 Dead – это лучший кооперативный мультиплеер последних лет. Left 4 Dead – это долгожитель, который наравне с Team Fortress 2 будет актуален далеко не один год. Left 4 Dead – это незабываемый, уникальный игровой опыт. Left 4 Dead ухитряется быть кинематографичной и увлекательной безо всяких скриптов. И еще это первый проект, предлагающий контекстные испытания.



Основной принцип Left 4 Dead: «Один в поле не воин». Сплоченность не просто важна, она необходима для выживания. В «Ночи живых мертвецов» Гарри Купер решил отделиться от группы – и подвел ее. В Left 4 Dead он бы умер первым.

Спина к спине, не разбегаясь в стороны, не торопясь, но и не медля. Опасность может подстерегать где угодно – не стоит полагать, что «зачищенные» комнаты безопасны. Вас – четверо, их – тысячи. Причем «они» – не жалкие хромоногие мертвяки из Resident Evil или той же «Ночи живых мертвецов», а быстрые яростные монстры вроде тех, что мы помним по «28 дням спустя». И они – не одни. Как водится, мутация у некоторых из зараженных пошла по иному пути, даровав им особые способности. Такие, что застигнутый врасплох человек вмиг остается абсолютно беспомощным.

Геймплей Left 4 Dead легко описать одним словом: «выживание». Несмотря на типичные для ужастиков орды монстров, никакого даже намека на «хоррорность» здесь нет – скорее всего, потому, что напарники постоянно под боком. Зато survival такой, что даст фору абсолютно всем играм-ужастикам вместе взятым.

Основной режим Left 4 Dead состоит из четырех кампаний, стилизованных под фильмы. В каждой из них одной и той же четверке выживших предстоит пройти через пять уровней, в конце вызвать подмогу и в ожидании ее отчаянно обороняться от полчищ кровожадных тварей. За то, чтобы при прохождении «фильма» игроки не скучали, отвечает специальный AI, именуемый Режиссером. Он гарантирует, что каждая последующая игра будет отличаться от предыдущей. Left 4 Dead невозможно выучить наизусть: там, где в прошлый раз лежали аптечки, в этот будет пусто; лучшее оружие, до которого надо было идти пол-уровня, может появиться прямо под носом; на пустоши, которую можно было без задней мысли пробежать насквозь, появится угрожающий Танк. Поэтому нужно быть готовым ко всему.

Впрочем, даже после нескольких десятков прохождений сложно сказать, действительно ли Режиссер регулирует количество противников в соответствии с успехами команды выживших (как обещали разработчики) или же просто раскидывает монстров и предметы когда угодно и где угодно. Хотя какая разница? Впечатлений от этого меньше не становится.

Как уже было упомянуто выше, кампании разбиты на уровни; перемежаются они «безопасными комнатами», где выжившие могут передохнуть да пополнить запасы патронов и аптечек. В начале кампании у героев два ствола на выбор – узи или дробовик. Ближе к середине появляется замена – автоматический дробовик, штурмовая и охотничья винтовки. Пис-



На улицах апокалипсис. Страшная инфекция распространилась по городу, превратив население в кровожадных зомби. Иммунитет поможет сохранить человечность, оружие – жизнь. Только надолго ли? Ответ напрямую зависит от вашего умения сотрудничать с другими выжившими.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

– We made it! I can't believe we made it!
– Son, we just crossed the street.

– Ага! Круто!
– Что ж, битву мы выиграли! Пора на войну.

Это цитата из вступительного ролика к игре, которая показывает, что собой представляет русская версия Left 4 Dead. Когда пессимистичное «сынок, мы только перешли улицу» заменяется на полностью искажающее смысл не только этой фразы, но и всей игры «пора на войну», уважающие себя геймеры сносят к чертям русификацию и начинают играть на языке оригинала. Где не «войнушка», а, черт возьми, выживание.

ЗАРАЖЕННЫЕ

Курильщик (Smoker) захватывает жертву длинным языком издалека. У стоящего лицом к Курильщику человека в этом случае есть пара секунд, чтобы отбиться. Не успевшим остается беспомощно болтать ногами в воздухе или же получить порцию тумаков от самого Курильщика – язык их обездвиживает до тех пор, пока не явится подмога (или не придет конец). Издалека Курильщика выдает кашель.

Охотник (Hunter) с громким пронзительным криком прыгает, сбивает жертву с ног и начинает наносить удары – так же как и Курильщик, до прибытия подмоги. Из прыжка его можно выбить прикладом – и сразу же прикончить за несколько ударов.

Толстяка (Boomer) тошнит прямо на выживших – и здесь, в отличие от Resident Evil DS, сдуть блевотину нельзя. Здоровья у Толстяка мало, зато погибая, он взрывается и забрызгивает своим содержимым все вокруг. «Испачканные» люди становятся мишенями для толпы зомби, вмиг вылетающих на полной скорости из-за ближайшего угла. К счастью, Толстяк медленно передвигается, а его характерные звуки слышны издалека.

Танк (Tank) попадается на глаза весьма редко, но каждая встреча с ним смертельно опасна для выживших. Здоровье Танка измеряется четырехзначными числами, он умеет атаковать издалека (швыряя камни), а его удары отбрасывают людей на несколько метров (в пропасть? легко!). Лучшее, что можно ему противопоставить, – «коктейль Молотова»; подожженный Танк будет гореть, гоняясь за выжившими. Появление его сопровождается тревожной музыкой.

Ведьма (Witch) сидит и… плачет. Жалость рекомендуется приберечь для себя. Если вы вспугнете Ведьму – светом ли фонарика, шумом ли шагов, грохотом ли выстрела или взрыва – она догонит вас и разорвет на куски. Один удар – и выживший уже в нокдауне. Еще три – труп. Выключайте фонарик, едва заслышите плач, – у выжившего это должно быть на уровне инстинктов. Сражаться с Ведьмой рекомендуется только в крайних случаях, когда без этого не обойтись, и к ее убийству стоит готовиться особо тщательно.





Битва на кукурузном поле – из числа тех воспоминаний, что останутся с вами надолго.



В Left 4 Dead можно раскрашивать стены спреями в лучших традициях Counter-Strike и TF2. Добавьте юмора в игру!

толеты играют роль второстепенного оружия с бесконечными патронами. Периодически в уголках можно встретить «коктейли Молотова» и особые гранаты, привлекающие зомби. Очень важна сбалансированность арсенала: например, команду, «испачканную» Толстяком, граната-пищалка спасет от встречи с ордой озверевших мертвецов. Но вот боссы-зомби умны, они на такую простую приманку не купятся – и в сложнейшей битве с Танком вашим лучшим другом будет «Молотов».

Выживших всего четверо – и потому каждый человек на счету. Напарники могут видеть силуэты друг друга даже сквозь стены, и цвет силуэтов поменяется, если с ними случится что-то неладное. Когда здоровье персонажа опустится до нуля, он будет обездвижен – и сможет лишь отстреливаться из пистолетов, пока его не поставят на ноги товарищи. Если же те своевременно не проявят должного внимания, выживших станет на одного меньше – но, к счастью для них, временно. Для того чтобы вернуться в игру, не потребуется даже ждать конца уровня – спустя несколько минут потерянный соратник окажется запертым в одной из комнат, расположенных на пути команды.

Поскольку возможность собрать трех друзей (обязательно с микрофоном или гарнитурой!) за игрой одновременно есть далеко не у всех, роли незанятых персонажей будет исполнять AI. У таких напарников есть как сильные стороны, так и слабые. Они стреляют без промаха (про friendly fire можно забыть), умело выручают товарищей из беды, но при этом совсем не пользуются гранатами и не умеют стратегически обороняться, что может оказаться фатальным в жестоком, непрощающем финале, где смерть необратима.

Ирония в том, что хоть вариативность каждого прохождения и отличает Left 4 Dead от любой другой игры, настоящим бичом нового творения Valve стало именно однообразие. Вы видели двадцатиминутное демо? Значит, вы видели всю кампанию. Три, по сути, типа оружия, две гранаты, пять разновидностей боссов. Мало контента. Да и вариативность заметно ограничена: количество Танков на уровне, например, жестко нормировано. С одной стороны, это правильно – слишком уж они серьезные противники, чтобы ими разбрасываться направо и налево. С другой – нет никакого элемента неожиданности. Уничтожив одного Танка, можно успокоиться – второго не появится. Даже если первый был убит с легкостью, а команда выживших проходит сквозь толпы врагов как нож сквозь масло. А кроме Танков, по сути, никто серьезной угрозы и не представляет.

Впрочем, памятуя о до сих пор не прекратившейся череде исправлений и дополнений к Team Fortress 2, можно быть уверенным, что и Left 4 Dead не останется без них. Да и вышеперечисленное относится исключительно к кампаниям – лишь половине того, что предлагает Left 4 Dead. Самый же смак – в Versus-режиме, где играть придется за обе стороны. И исход там не бинарен – ведь счет идет на очки, и обе команды, меняясь ролями, поочередно то пытаются добраться до следующей безопасной комнаты, то всеми силами стараются четверку людишек изничтожить.

С точки зрения выживших Versus-режим почти неотличим от кампании – за тем лишь исключением, что погибшие не воскрешаются, зато любое промедление чревато новыми и новыми нападениями постоянно восстанавливающихся боссов. Также здесь можно практически быть уверенным, что если хоть на полминуты от команды отобьется незадачливый человечек, ему не выжить. Потому что игроки – не ле-

СЮЖЕТ

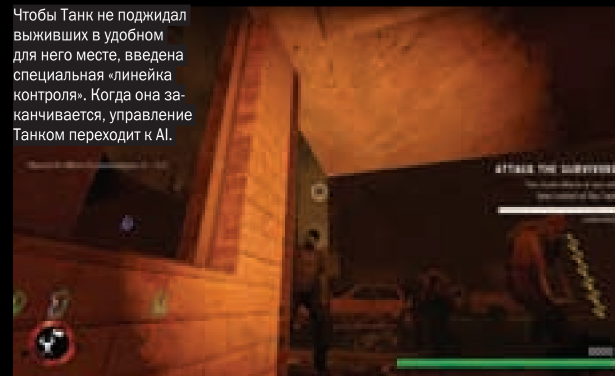
Сюжета как такового здесь нет – как, опять же, в типичном фильме про зомби. Да и нужен ли он? Четверка героев не увидит за всю игру ни одного выжившего – лишь испещренные записями стены «безопасных комнат» дадут понять, как другие встретили зомби-апокалипсис. В этом плане Left 4 Dead напоминает Portal – история подается маленькими, почти незаметными кусочками, иногда трагичными, иногда вызывающими улыбку – но при этом всегда передающими истерию, испытываемую немногими уцелевшими в катастрофе.



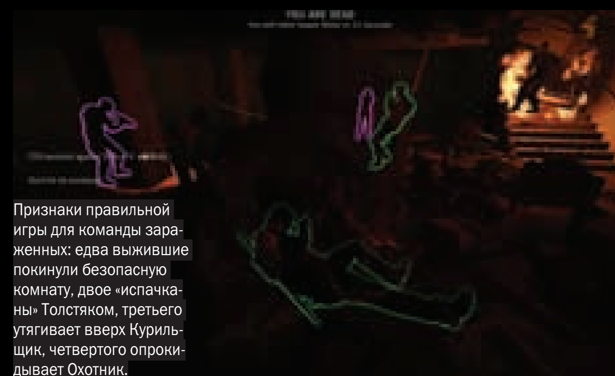
Чем выше уровень сложности, тем смертоноснее ваши выстрелы для напарников. Будьте осторожны!



Охотничья винтовка идеальна на дальних дистанциях – против этого Танка, например.



Чтобы Танк не поджидал выживших в удобном для него месте, введена специальная «линейка контроля». Когда она заканчивается, управление Танком переходит к AI.



Признаки правильной игры для команды зараженных: едва выжившие покинули безопасную комнату, двое «испачканы» Толстяком, третьего утягивает вверх Курильщик, четвертого опрокидывает Охотник.

нивый Режиссер. Боссы под контролем геймеров не станут появляться в произвольных местах и напролом переть на выживших. Они будут ждать нужного момента и работать сообща. Толстяк заплевал команду? Курильщик тут же подхватывает стоящего поодаль – пока его товарищи вновь прозреют, пока они расчистят путь сквозь толпу, подвешенная жертва будет для набежавших на приманку зомби, что пиньята на фиесте. А если выживших осталось трое, то сработанной команде инфицированных можно праздновать победу: одновременная атака двух Охотников и Курильщика вмиг лишит их шанса достичь конца уровня.

Valve удалось добиться баланса и здесь: при совершенно разных стилях игры слаженность и организованность команды важна для обеих сторон. И раз нет надобности выбирать уровень сложности (первым же патчем он был навсегда зафиксирован на Normal, вызвав бурное негодование фанатов-хардкорщиков), соблюдение этого баланса гарантировано. Сыгранная команда инфицированных никогда не позволит выжившим добраться до безопасной комнаты – и напротив, одиночные атаки не будут иметь ровным счетом никакого успеха.

Именно в Versus-режиме Left 4 Dead проявляет себя на все сто. Кампании можно пройти раз, два, десять, затем выкрутить в них сложность на максимум и выучить назубок оптимальную схему прохождения каждого уровня. Но при этом настоящее удовлетворение испытываешь лишь в битвах с живыми соперниками. Которые, конечно, делают ошибки, но куда реже, чем Режиссер, прощают чужие промахи. За команду зараженных и вовсе одно удовольствие играть – тут прекрасно передано это дурманящее ощущение охоты на людей (знакомое некоторым по Aliens versus Predator). Найти слабое звено во вражеской команде, этакого Гарри Купера, воспользоваться их стремлением к взаимовыручке, разделить и уничтожить… Чудо, а не игра.

Впрочем, самое главное – то, что у каждого познакомившегося с Left 4 Dead будет вагон и маленькая тележка ни с чем не сравнимых впечатлений. Ведь чуть ли не каждое прохождение превращается в историю, которую с жаром, с упоением рассказываешь друзьям. Left 4 Dead – одно из тех редких событий в игровой индустрии, которое не забывается годами. **СИ**

СЕКРЕТ!

Достижение Zombie Genocidest – прямая отсылка к Dead Rising, где для получения Zombie Genocider нужно было перебить 53594 зомби – то есть, все население городка, где разворачивались события игры. Left 4 Dead просит большего – 53595 убийств.



Зоуи смотрела «Ночь живых мертвецов». Знает, шельма, кто в конце выживет.



Мимика героев в Left 4 Dead восхитительна. Взять TF2 да и отнять мультяшность – но никак не артистичность.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ LEFT 4 DEAD ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр «Гопник» Устинов



СТАТУС: Зам. отв. редактора DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2, Fahrenheit, Fallout 1-2

Предпочитает автоматы. Когда «оплеван» толстяком любит бегать по карте, устраивая гигантский «паровозик» из зомби. Когда его Xbox 360 пал смертью храбрых, стал играть на PC. Прозван «немым нищебродом» за то, что никак не купит гарнитуру. Но даже если бы и купил – было бы лень ее подключать.

Геймплей
Сверхдинамичный боевик с турбозомби, после которых орды классических мертвяков-улиток кажутся детским садом. Очень радует «виртуальный режиссер» и, как результат его действий, случайность всего происходящего. Но раздражает AI напарников – компьютерные болванчики способны изрядно попортить нервы даже самой слаженной команде.

Графика
Графика – пожалуй, самая слабая сторона L4D. Модели не поражают воображения, детализация – тоже, анимация так и вовсе местами ужасна. С другой стороны – огромное количество зомби на экране, и игра при этом даже не думает тормозить. Ну и, как результат, – весьма доступные системные требования.

Общее впечатление
Отличная и даже, пожалуй, лучшая кооперативная игра второй половины этого года страдает, в основном, от того, что в ней мало кампаний, оружия и предметов. Даже «режиссер» и высокая сложность не способны удержать надолго. Но вы гарантированно не пожалеете о времени, потраченном на Left 4 Dead.

8.5

Сергей «Негр» Цилюрик



СТАТУС: бильд-редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Team Fortress 2, Left 4 Dead

Играет преимущественно за Луиса – у него реплики смешнее. Заодно и белая рубашка (похожая на облачение очень уж многих врагов) перед глазами не маячит. Предпочитает шотган и все метательное оружие, что попадется под руку, – как следствие, почти всегда на первом месте по числу убитых зомби.

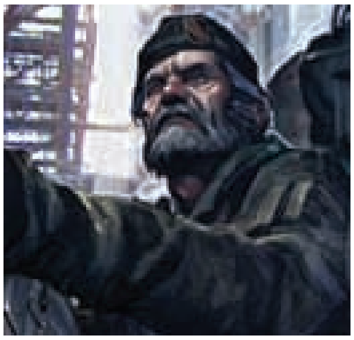
Геймплей
Самый увлекательный мультиплеер со времен Team Fortress 2. Кампании на «Эксперте» – испытание не из легких; попытки при игре за зараженных сломать защиту сплоченной четверки выживших – тоже. Главное – иметь под боком опытную команду игроков, которые не всадят ненароком в спину очередь и всегда будут знать, что делать.

Графика
Новая версия Source – не только более высокие системные требования, но и достойно выглядящая картинка. Впрочем, на нее-то как раз обращаешь внимания меньше всего – когда нельзя медлить ни секунды, становится не до разглядывания деталей на декорациях.

Общее впечатление
Главное мультиплеерное событие года. Для меня, играющего в TF2 чуть ли не ежедневно с самого ее релиза, появление сопоставимого по увлекательности кооперативного FPS – настоящий праздник. За первые же три недели наиграл часов 80, а игра даже и не думает надоедать. Ей-богу, наберу ж когда-нибудь эти 53595 убийств.

9.5

Александр «Дед» Солярский



СТАТУС: Режиссер видеомонтажа

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Tekken, Tomb Raider, Resident Evil

Из всех средств для зомби-холокоста отдает предпочтение штурмовой винтовке и бутылкам с зажигательной смесью (очень расстраивается, когда они заканчиваются). Скромен и бережлив: по быстрым целям бьет только короткими очередями. Обожает хедшоты. Не любит «ведьм» и «смокеров». И те и другие, впрочем, отвечают ему тем же.

Геймплей
Чистокровный, без каких-либо примесей, зомби-шутер, ориентированный в первую очередь на командную игру. И если на низких уровнях сложности вас ожидает увеселительная прогулка по городу не в меру резвых живых мертвецов, то на «эксперте» даже малая оплошность может привести к надписи «You are dead».

Графика
Не ждите чудес от движка 2004 года выпуска: прорисовка окружения явно не дотягивает до нынешних стандартов качества. Тем не менее, когда в очередной раз встречаешь толпу из полусотни мертвяков, устаревшей графике даже радуешься: производительность в подобных случаях дороже.

Общее впечатление
Невероятно жестокая, начисто лишенная смысла, но от того не менее увлекательная забава для компании друзей. Все что от вас требуется, это меткая стрельба и слаженные командные действия. Одиночный режим есть, но кому он тут нужен? Пенять, пожалуй, можно лишь на малую продолжительность кампаний и куцый арсенал.

8.0

Артем «Тетка» Шорохов



СТАТУС: Редактор консольного раздела

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Xonix, Battle City, Bubba'n'Stix, Tomb Raider: Anniversary

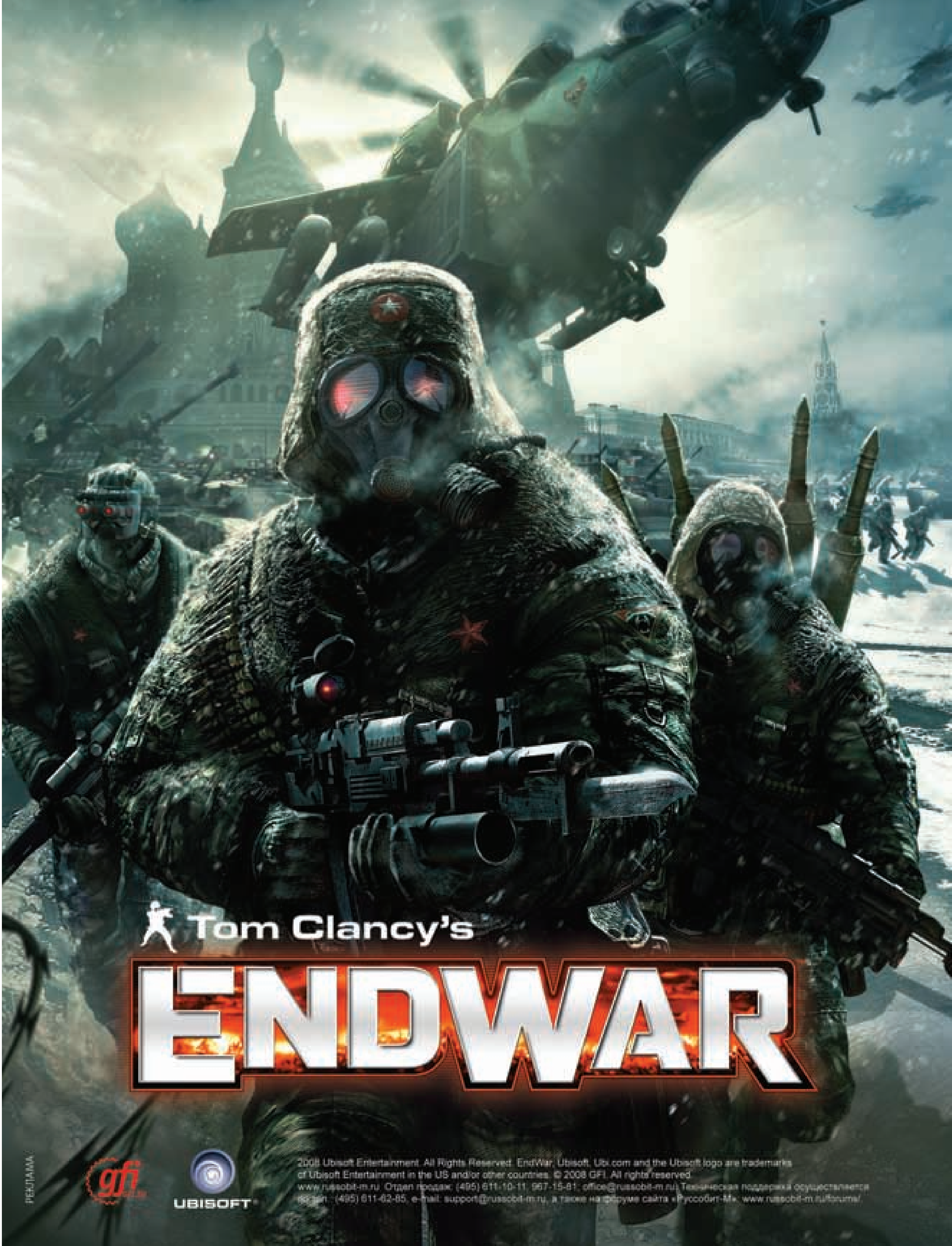
В онлайне теток любят особенно горячо – и Зоуи всегда первый претендент на чужую аптечку. Вечно усаживается в дверном проеме (friendly fire в спину куда опаснее зомби!) и методично зачищает улицу от бродячих мертвяков. Любит шотган, снайперку, хедшоты и таскать канистру. Таблеткам не доверяет и всегда сбагривает их другим.

Геймплей
Геймплей вылизан и выверен до мелочей – все на местах, работает ровно так, как нужно, и сбалансирована игра на удивление здорово. Но как же всего мало! «Сюжетные» кампании можно за-поем пробежать за вечер, а соревновательный мультиплеер по душе придется далеко не всем. По второму разу играть хоть и хочется, но уже скучновато.

Графика
Тихий ужас. Dead Rising оставил после себя куда более радужные впечатления, а ведь там зомби было гораздо больше. И снова всего мало – моделей, текстур, тематических зон… И да, дизайн уровней столь слаб, что лучше бы его доверили генератору случайных чисел – хоть поиграли бы подольше.

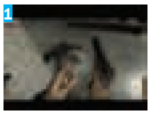
Общее впечатление
Left 4 Dead окупает каждую копейку, эмоций дарит – по самую крышечку. Но «в одного» играть даже и не садитесь – не получите и десятой доли удовольствия. И все же Valve сэкономила буквально на всем – подобные «блокбастеры на один вечер» должны или продаваться в онлайне, или как следует дорабатываться «вширь».

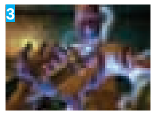
7.5



Tom Clancy's
ENDWAR
РЕКЛАМА
gfi
UBISOFT
2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. EndWar, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2008 GFI. All rights reserved.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





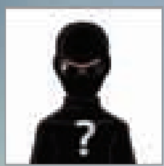
1 Condemned
2 Silent Hill 2
3 BioShock

8.5



КОММЕНТАРИЙ

МИХАИЛ РАЗУМКИН



Забудьте про action и shooter вообще, «Сон разума» не про это. Некоторые сгоряча назвали ее «русским биошоком», но игры роднит только соленая забортная вода, да антураж инженерных конструкций времен середины XX века. И ВСЕ! Action Forms сделали нечто сродни Silent Hill, где главное не битва с монстрами, не арсенал и не графика, а уникальная атмосфера, мистика происходящего и постепенно открывающиеся истории человеческих судеб. Какая разница, откуда у товарища Нестерова дар ментального эха, и почему он может менять прошлое? Кто вам сказал, что это вообще его дар, может он лишь оказался в нужном месте, пусть и не в самое подходящее время? «Анабиоз» – игра не для всех. Ее нельзя оценить по скринам, роликам и даже статьям, ее нужно попробовать самому, причем обязательно со звуком. Возможно для большего погружения не хватает внимания к мелочам. Герой вполне мог бы снимать перчатки, греясь у огня, или руками открывать двери, да и его самого хотелось бы видеть чаще. Правда, при этом не помешала бы модель, близкая к той, что изображена на коробке с игрой, но чего нет, того нет.



Анабиоз: Сон разума

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная режиссура, насыщенная атмосфера, интересный сюжет. В этой игре действительно бывает очень страшно. И, да, снег просто великолепен.

НЕДОСТАТКИ Дрянная оптимизация, низкая детализация, блеклые спецэффекты, потрясающе глупые враги.

РЕЗЮМЕ Action Forms, как и ожидалось, сделала один из лучших хоррор-экшнов последнего времени. Вам дают с головой погрузиться в атмосферу безысходности и тоскливого одиночества. Через пару часов игры вы почти физически ощутите чудовищный, пронизывающий холод, когда уже непонятно, чьи пальцы заледенели больше – метеоролога Александра Нестерова, дрожащей рукой сжимающего замерзшую винтовку, или ваши, лежащие на компьютерной мышке.



ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action-adventure.first-person.horror
Зарубежный издатель:
«1С»
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Action Forms
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.anabiosis-game.com
Страна происхождения:
Украина

Многочисленные демонстрации и пресс-версии «Анабиоза» не оставляли сомнений, что украинцы из Action Forms предложат действительно выдающуюся игру. Неясно было одно: хватит ли у разработчиков таланта, чтобы сотворить не только пару захватывающих демонстрационных уровней, но и довести дело до конца. Теперь же все понятно – у них получилось.

Запустив «Анабиоз: Сон разума», игру можно легко забросить где-то на второй или первой главе, попросту не поняв ее. И действительно, начало истории способно отпугнуть современного геймера. Ни тебе дорогого вступительного ролика с взрывами и спецэффектами, ни задушевных разговоров, ни модных ныне экшн-сцен, когда нужно вовремя молотить по кнопкам. Стройных блондинок и тех нет. Вместо этого вы обнаруживаете себя на разрушенной палубе неизвестного корабля, в ушах только свист злого северного ветра, кругом ни души, а смертельный холод уже заползает за воротник куртки.

История в «Анабиозе» подается медленно и тягуче, исключительно в многочисленных черно-белых флэшбеках. Причем приступ воспоминаний может настигнуть главного героя где угодно. В самом начале пути он спускается в первый отсек ледокола, и тут на него обрушивается прошлое: вот он мчится по тундре на собачьей упряжке, вот неожиданно проваливается под лед, и нам нужно как можно быстрее помочь ему выбраться из смертельной ловушки. Вот находит выпавшую из кармана телеграмму, из которой только игрок и узнает, что управляет метеорологом Александром Нестеровым, последним обитателем станции «Полюс 21». В телеграмме ему приказывают вернуться домой – атомный ледокол «Северный ветер» подберет Александра в указанных координатах. Но, добравшись до места, Нестеров находит лишь полуразрушенное, вмерзшее в айсберг судно. На его борту, как выяснится, уже давно нет живых. Только смертельный холод и леденящие душу монстры.

Почти кино

Филигранная подача сюжета, пожалуй, одно из главных достижений разработчиков. Бродя по разрушенным отсекам погибшего корабля, не ждите разнообразия игровых ситуаций, но приготовьтесь увидеть одну из самых драматичных историй, когда-либо рассказанных в экшне от первого лица. Историю о дружбе и предательстве, о благородстве и низости, о том, в конце концов, как неправильные поступки отдельных людей погубили экипаж целого корабля, превратив его команду в жутких тварей.

Пожалуй, главная особенность «Анабиоза» – уникальная способность Нестерова под названием «ментальное эхо». Она не поможет разом убить пачку монстров, при ее использовании время не замедляет ход, позволяя проще расправиться с врагами. Ментальное эхо – это инструмент в руках разработчиков, с помощью которого они рассказывают вам трагичную историю гибели судна.

Все работает просто: наткнувшись на погибшего члена команды, вы нажимаете правую клавишу мыши, вселяетесь в тело несчастного и переноситесь в прошлое. В тот грозный час, когда человек совершил роковую ошибку и расплатился за это жизнью.

Ваша задача – изменить ход событий, таким образом не только спасая жизнь пер-



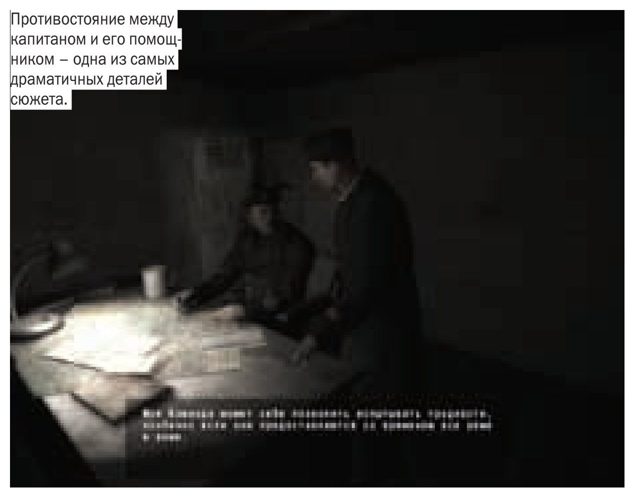
Главного героя со стороны мы увидим только один раз в начале игры.

Из Большой советской энциклопедии

Анабиоз (греч. anabiosis – оживление, от ana – вновь и bios – жизнь), состояние организма, при котором жизненные процессы временно прекращаются или настолько замедлены, что отсутствуют все видимые проявления жизни. Анабиоз наблюдается при резком ухудшении некоторых условий существования (низкая температура, отсутствие влаги) у организмов, стоящих на разных ступенях развития; при наступлении благоприятных условий происходит восстановление нормального уровня жизненных процессов – «оживление». Анабиоз у животных был открыт А. Левенгуком (1701 г.). Беспозвоночные – гидры, черви, усоногие раки, водные и наземные моллюски, некоторые насекомые, а из позвоночных – земноводные и пресмыкающиеся, впадая в анабиоз, могут терять 1/2 и даже 3/4 заключенной в их тканях воды.



Замерзшие трупы вам встретятся буквально на каждом углу.



Противостояние между капитаном и его помощником – одна из самых драматичных деталей сюжета.

сонажа, но и восстанавливая корабль. Ситуаций десятки, и каждая – логическая мини-задача. Ничего сложного, впрочем, нет. Кто-то вовремя не спрятался, когда взрывом выбило стекло и смертоносные осколки выписали ему путевку на тот свет. Решение элементарное – переждать взрыв, спрятавшись за стулом. Другой нарушил правила безопасности, спровоцировал пожар, и сам сгорел. И эту ошибку нужно исправить – успеть включить систему тушения.

Но главное, с помощью этих небольших сцен разработчики раскрывают характеры героев и показывают фрагменты истории, позволяя постепенно, шаг за шагом, понять, почему произошла трагедия. А персонажи постоянно сменяют друг друга. Вот мы наблюдаем за помощником капитана. Перед нами карьерист, который не остановится ни перед чем и перешагнет через любого. Вот следим за его ссорой с капитаном «Северного ветра». Капитан, заметим, хороший человек. Но он до безумия влюблен в свой видавший виды ледокол и оттого допустил роковые ошибки. Храбрые матросы, трусливые заключенные, циничные солдаты... В шкуре каждого предстоит побывать лично, чтобы в финале из разрозненных сцен сложился драматичный рассказ.

Ментальное эхо никак не объясняется сюжетно (непонятно, например, почему именно Нестеров обладает такой способностью, как она работает, каким образом меняет прошлое), но это отличный трюк, чтобы увлекательно рассказать историю.

Кроме того, на вашем пути встретятся разнообразные записки, проливающие свет на драматические события, и даже страницы с «Легендой о Данко» из рассказа Максима Горького «Старуха Изергиль». Сказка, кстати, отлично озвучена, хотя история эта к игре имеет лишь косвенное отношение, но, без сомнения, это еще один штрих, усиливающий атмосферу.

Смертельный холод

Всю игру можно пройти только ради того, чтобы раскрыть тайну, но интрига – лишь одна сторона медали. Чувство безнадежности не покидает на протяжении всей игры не только благодаря воспоминаниям да записям. В «Анабиозе», и это может быть непривычно для современного игрока, все происходит очень медленно. Герой бредет по пустынным коридорам ледокола, вьюга зло свистит где-то на палубе, а пол под разбитыми иллюминаторами заносит снегом. Вокруг почти физически ощутимый холод, в ушах шум ветра да зловещий скрип корабельных цепей. Минут через десять игры накатывает такое неподдельное чувство отчаянья, а мороз кажется столь реальным, что хочется включить все обогреватели, которые только есть в квартире.

Но вот вы добираетесь до заветного рычага, дергаете за него и… происходит преображение. Лениво, как бы неохотно, загораются лампы, начинает работать отопление, и лед, сковавший судно, начинает отступать. Ручейки талой воды сбегают по стенам, становится светло, а живительное тепло, кажется, ощущаешь и по эту сторону монитора.

Но надо идти дальше. И вы снова вступаете в царство холода, и опять медленно продвигаетесь вперед, чтобы отогреть еще одно помещение.

Ненужные навыки

Между тем частенько придется пускать в ход и оружие. Хотя сюжетом это, опять же, толком не объясняется, но после аварии на «Северном ветре» вдруг появились жутковатые твари всех мастей. Враги, как на подбор, – настоящие исчадия ада. Можно встретить бешеных собак, каких-то безумных летающих пчел и так далее. Впрочем, яростных сражений не ждите. Во-первых, монстров немного. Обычно драться приходится с одним, максимум двумя противниками одновременно. Во-вторых, эта игра отнюдь не о прицельной стрельбе по движущимся мишеням. Это не DOOM 3 и не Quake 4, где враги прут десятками. Здесь монстры выскакивают редко, но метко. Старый как мир трюк с неожиданно появляющимися чудовищами в



Многочисленные флэшбеки оформлены стильно в черно-белой гамме.

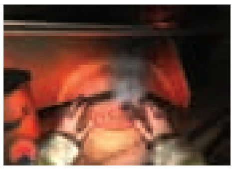


Внизу: Возможно, то что на боруту оказалась книга с «Легендой о Данко» – это своего рода намек на миссию главного героя.



Чем согреться

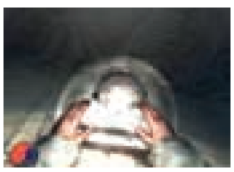
Чтобы выжить, нужно следить за температурой тела главного героя и не забывать вовремя отогреваться. Вот четыре способа быстро восстановить тепло.



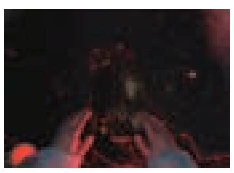
Избежать смерти от переохлаждения помогут печки с раскаленными конфорками. На «Северном ветре» их немало.



Такие вот мини-батареи встречаются постоянно. Но они не слишком мощные, так что согреют героя только наполовину.



Горящие лампочки можно отыскать практически в любом помещении. Тепла от них немного, но чуть-чуть поправить здоровье получится.



Наилучший вариант. Жаркий костер очень быстро и практически полностью согревает героя. Встречается до обидного редко.

«Анабиозе» работает отлично, и понятно почему – львиную долю времени вы в тишине бродите по кораблю, так что поневоле подпрыгнете на стуле, когда с потолка с шумом и грохотом свалится очередное страшилище.

Оружия, в отличие от других экшнов, тоже мало. Начинаем мы с цепью да топором. Приходится постоянно вступать в рукопашную, даже когда можно выписать незамысловатые комбо-серии. Потом, конечно, дадут пострелять. В вашем распоряжении будет винтовка Мосина, ее вариант с оптическим прицелом, вы отыщете СВТ-40 и всенародно любимый ППШ. Но не обольщайтесь. Перестрелки с монстрами получились на редкость скучными. Враги умеют ловко пугать, появляясь на сцене, но беспомощны как младенцы, когда дело доходит до схватки. Здешние твари непроходимо тупы и близоруки. Идеальный способ расправы – спрятаться за стенку, потом потихоньку из-за нее выглянуть, так, чтобы видеть кусочек ноги или руки злодея, а затем посылать пулю за пулей, пока чудовище не склеит ласты. Кроме того, твари то и дело утыкаются в стены, увлеченно стреляют в молоко и так далее. Даже немногочисленные боссы не способны создать хоть какие-то проблемы. Да и вообще, если оставить за скобками прекрасный сюжет и атмосферу, то картина получится не слишком радужная. Все, чем вам предстоит заниматься, – ходить из каюты в каюту, включать электричество и разделывать под орех не очень сообразительных врагов. Поклонникам классических шутеров здесь делать нечего.

Опять же, этот вечный бич отечественных игр – графика. Нет, не подумайте плохого, в «Анабиозе» она в целом приличная. Эффекты льда, снега, вьюги вообще выше всяких похвал. Даже Crysis нервно курит в сторонке. Но в остальном… Никакой вменяемой разрушаемости, неубедительная детализация, взрывы, огонь, стрельба не впечатляют. Анимация, да и сами модели персонажей, тоже оставляют желать много лучшего. Тем не менее игра умудряется зверски тормозить, даже на весьма неплохом компьютере. Причем проблема явно в движке. В, казалось бы, простой для «железа» обстановке частота кадров легко может просесть до 7-8 в секунду. Это случается настолько часто, что портит все удовольствие. Хочется идти дальше, а приходится в десятый раз перезапускать игру (иначе от «слайд-шоу» не избавиться). Иногда «Анабиоз» и вовсе зависает. На борьбу с болячками уже брошен патч, – в общем, все как обычно, глюки будут повержены, но осадочек останется.

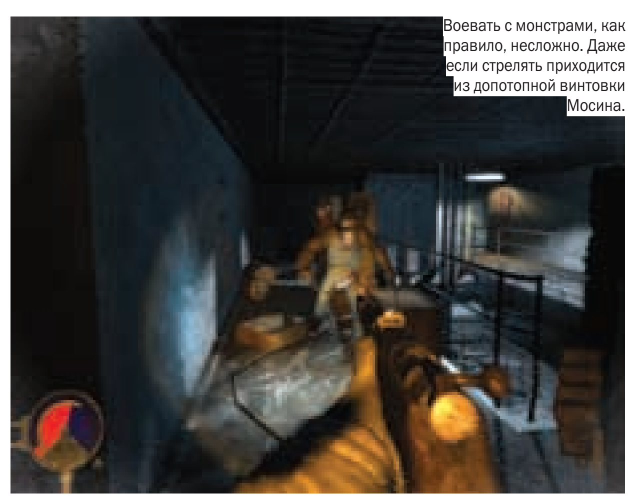
В добрый путь

И все же перед нами тот случай, когда с техническими огрехами, пусть через силу, но смиряешься. Смиряешься, чтобы пройти дальше, чтобы распутать клубок судеб команды ледокола «Северный ветер». Чтобы вернуть, если это вообще возможно, жизнь на корабль, исправить роковые ошибки многих людей.

Только, ради бога, прежде чем запускать игру, свыкнитесь с мыслью, что это не стандартный экшн, с внушительным арсеналом, десятками врагов на сантиметр пространства и взрывами. «Анабиоз» – в большей степени интерактивный фильм, где игрок все-таки скорее наблюдатель, чем участник. Если сперва возникнет чувство дискомфорта, преодолейте его и дойдите хотя бы до третьей главы. Гарантируем, потом вы не бросите игру до самых финальных титров. **СИ**



Рукопашный бой, впрочем, как и перестрелки, особого восторга не вызывает.



Воевать с монстрами, как правило, несложно. Даже если стрелять приходится из допотопной винтовки Мосина.

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Call of Duty 3
2 Call of Duty 4: Modern Warfare
3 Medal of Honor: Pacific Assault

8.0

ТЕКСТ
Степан Чечулин



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.historic
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
ND Games (PC)
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб» (Xbox 360, PS3)
Разработчик:
Treyarch
Количество игроков:
до 32
Системные требования:
CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.callofduty.com
Страна происхождения:
США

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Все еще бойко и очень весело. Режим совместного прохождения на четверых игроков. Яркий аттракцион со стрельбой и взрывами на пару часов игры.

НЕДОСТАТКИ Ничего нового. Сплошные штампы и повторы. Практически каждую сцену мы видели либо в предыдущих частях Call of Duty, либо в играх сериала Medal of Honor.

РЕЗЮМЕ Нового подхода к теме Второй мировой войны игра не предложила, но играть в Call of Duty: World at War все еще интересно. Секрет успеха проверен временем – миллион взрывов на квадратный метр, толпы врагов, сто зрелищных кадров в минуту и ни секунды передышки. Все это, правда, мы уже видели и пережили, так что сюрпризов ждать не приходится. Тем не менее World at War может стать отличным развлечением на несколько часов. Особенно если бить японцев и фрицев в компании с друзьями.



Call of Duty: World at War

Treyarch, похоже, войдет в историю как студия, вечно остающаяся в тени Infinity Ward. Ее судьба – быть лишь талантливым подражателем, а не гениальным создателем. И вот снова Infinity Ward сделала великолепную Call of Duty 4: Modern Warfare, а участь Treyarch – один в один повторить ее опыт в World at War. Сменились лишь декорации.

После первых трех частей Call of Duty, посвященных Второй мировой войне, могло показаться, что эта тема закрыта. Действие четвертой серии разворачивалось в наши дни, да и в стане Infinity Ward не раз говорили о том, что пора бы сменить эпоху. Мол, тема, конечно, богатая, но надоела до чертиков уже всем. Кроме того, изумительная Call of Duty 4: Modern Warfare, казалось, должна была стать лебединой песней тесных рельсовых шутеров. Infinity Ward выжали из идеи все что сумели, соорудив больше фильм, чем игру.

В Modern Warfare, если помните, все происходило исключительно по указке невидимого режиссера. Практически по крику «Мотор!» взрывались здания, падали вертолеты, из-за углов выбегали свирепые арабы с АК-47 наперевес. Это было очень красивое, напряженное и яркое представление, где от игрока, однако, требовалось немного – мчаться вперед и давить на гашетку автомата. На этой нехитрой, в общем, механике были построены все части Call of Duty, но именно в четвертой разработчики подняли уровень режиссуры на недосягаемую высоту.

Перед Treyarch стоял выбор – либо бросить все силы на изобретение чего-нибудь действительно оригинального, либо опереться на проверенные временем идеи и схемы. Как мы убедились, разработчики остановились на втором варианте.

Ба, знакомые все лица

Call of Duty: World at War – эдакий микс из всего виденного прежде. Запуская игру, заранее приготовьтесь к тому, что ничего нового не будет. По ощущениям это очень похоже на обязательный поход в кино на очередную часть «Людей Икс» или любого другого голливудского блокбастера. Два часа жуешь попкорн и глотаешь колу, два часа спецэффектов, взрывов, драк и дурацких диалогов, предсказуемый финал. Сюжет и герои, конечно, выветриваются из памяти немного раньше, чем находишь дверь с надписью «выход», но настроение хорошее, время, вроде, провел с толком, да и денег не жалко. Точно такие же чувства вызывает Call of Duty: World at War.

Во-первых, нас снова отправляют на фронты Второй мировой. Только теперь биться, в основном, предстоит с японцами. В составе американской армии мы то десантируемся на какие-то острова, то сбегаем из плена, то зачищаем вражеские бункеры и взрываем здания непонятного назначения.

Пока бегаешь по душным джунглям, игра перманентно напоминает либо Medal of Honor: Pacific Assault, либо Vietcong. От первой в наследство достался миллион безумных японцев, с криками «Банзай!» и штыком в руке вылетающих из-за каждого куста. От второй – многочисленные тесные туннели, где постоянно происходят кровопролитные стычки.

По игровой механике, разумеется, это все та же наша старая знакомая Call of Duty. То есть, секрет выживания не в умении жаться к укрытиям и вести прицельный огонь, а в том, чтобы почти без остановки бежать вперед, накрывать врагов смертельным свинцовым дождем и закидывать гранатами. Напарники не погибают, враги не кончаются, пока не дойдешь до очередного чекпойнта. В итоге – кругом всегда бой, взрывы и сплошной хаос.

Еще до релиза авторы говорили, что в игре будет сделан акцент на рукопашный бой. Мол, в реальности японские солдаты, пользу-

Вместе весело шагать по Берлину...

Отличительной чертой Call of Duty: World at War стал, как ни странно, мультиплеер. Во-первых, что радует, в игре есть совместный режим прохождения на четверых игроков. Если речь идет о компьютерной версии, то там можно всегда попробовать собрать команду в Интернете и устроить веселый забег. В консольных вариантах тоже есть возможность организовать партию по сети или сыграть вчетвером на одном экране. Лишь бы в запасе было три геймпада, да телевизор побольше. Совместное прохождение кампании, кроме очевидного веселья, позволяет игрокам набирать очки опыта (их дают за выполнение различных заданий), которые, в свою очередь, нужны, чтобы открывать новое оружие, специальные возможности и так далее. А вот «обычный» мультиплеер знаком всем, кто видел четвертую часть сериала: несколько режимов игры, в том числе классические «захват флага» и «стенка на стенку», все те же очки опыта и звания. Вняв мольбам фанатов, Treyarch вернули в игру бронетехнику. Как и в Call of Duty 3, можно оседлать танк или БТР и показать всем кузькину мать. Правда, некоторые маленькие и узкие карты не слишком приспособлены для баталий на боевых машинах. Пользоваться транспортом в таких условиях – сплошное мучение, да и попасть в юркую пехоту становится нетривиальной задачей.



Игра базируется все на том же графическом движке, что был использован в Call of Duty 4. Он и тогда-то казался не особо технологичным, но за прошедшее время стал еще больше проигрывать конкурентам, так что откровений от визуальной части игры, опять же, не ждите. Огонь, например, вчистую проигрывает пламени из той же Far Cry 2. Декорации ни при каких обстоятельствах не поддаются разрушению. Ну и, разумеется, никакой свободы. Все сцены заскриптованы, так что выглядят красиво. Но вот в бою лучше особо не приглядываться – картинка может неприятно удивить. Между PC и консольными версиями разницы почти нет. На компьютере разве что детализация чуть повыше, да модели персонажей почетче.

ясь густыми джунглями как прикрытием, постоянно набрасывались на противника с кулаками, а то и с мечом. Не знаю, как в жизни, а в World at War помахать ножом придется. Благо, удар вынесен на отдельную кнопку, так что воткнуть в горло врагу штык труда не составит. Опять же, архитектура уровней построена таким образом, что неприятели постоянно оказываются буквально у вас перед носом. Тут уж либо накрывать супостата огнем из автомата, либо пускать в ход нож.

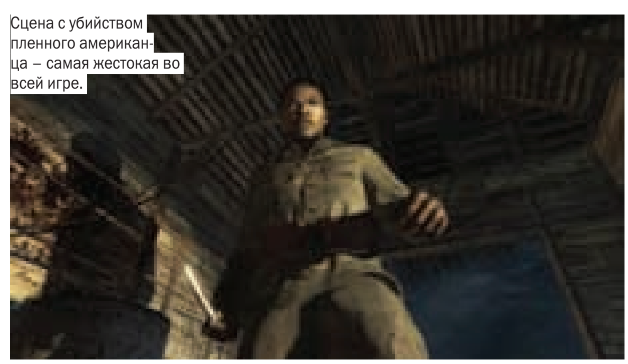
В остальном же все знакомо. Тотальное засилье скриптов, полный комплект знакомых сцен и эпизодов: и высадка на остров под ураганным артиллерийским огнем противника с обязательным прямым попаданием снаряда в дружественный катер и трупами друзей, разлетающимися в разные стороны, и оздоровительная пробежка по пляжу опять же под вражескими пулями. Кроме того, дадут пострелять из бортовых пулеметов самолета, позволят один раз прокатиться на танке.

При этом градус действия очень высокий. Так как нас постоянно вынуждают продвигаться вперед, то перестрелки не затихают ни на минуту. Это не Gears of War 2, где игроку все же дают перевести дух и насладиться сюжетом. Разработчики World at War верно рассудили, что в этой игре нас нельзя оставлять в покое – заскучаем. Так что положение дел меняется с фантастической скоростью, а взрывы не стихают ни на минуту: вот мы мчимся в полной темноте по джунглям, отбиваясь от непонятно откуда выскакивающих японцев, вот корректируем огонь кораблей, громящих вражеские укрепления, вот летим в самолете, уничтожая японский морской конвой с техникой, вот берем Рейхстаг…

Русские идут

Тут вы, вероятно, спросите: каким образом, находясь в районе Тихого океана, можно захватить Рейхстаг? Ответ прост – в Call of Duty: World at War есть еще и русская кампания, которая развивается параллельно с японской. И, положа руку на сердце, непонятно – радоваться тому, что наша армия снова появилась в сериале, или плакать.

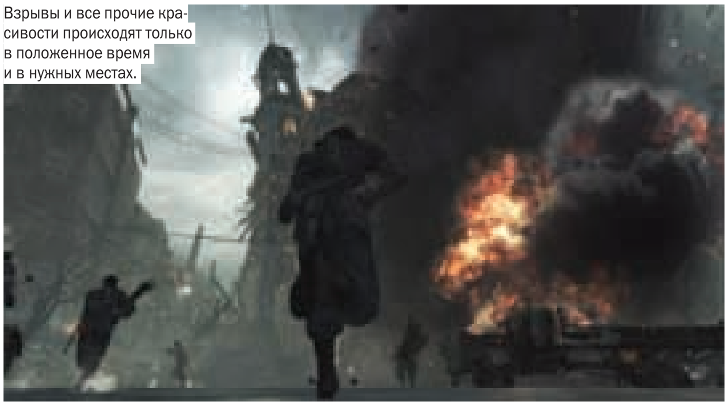
Играть нам предлагают за некоего рядового Дмитрия Петренко, который одинаково успешно палит из снайперской винтовки, водит танк и орудует ППШ. При этом сама история похожа на горячечный бред. Начинается все в полуразрушенном Сталинграде, где мы вмес-



Сцена с убийством пленного американца – самая жестокая во всей игре.



Суровый командир пройдет с вами через всю советскую кампанию.



Взрывы и все прочие красивости происходят только в положенное время и в нужных местах.



В игре полно оружия, начиная со знакомого всем автомата Томпсона и заканчивая японскими винтовками.

те с безумным командиром ведем охоту на немецкого снайпера – фильм «Враг у ворот» так вдохновил Treyarch, что сцена снайперской дуэли повторена практически один в один.

Дальше начинается путаница. История неровная, лишенная логики, а повествование прыгает из года в год. Так, после памятной прогулки по Сталинграду мы обнаруживаем себя в пригороде Берлина, где советские войска уже вовсю ведут зачистку. Мы, разумеется, принимаем в этом самое деятельное участие. Потом будет и Берлин, и бой за Рейхстаг, и водружение флага Победы… Жаль только, что русская кампания вызывает стойкое отвращение, и беда даже не в том, что разработчики плохо себе представляют события, происходившие на Восточном фронте. Дело в ином – советские солдаты, в отличие от американских, отчего-то представлены жестокими, мстительными негодяями, которые хладнокровно расстреливают пленных. Да и вся Красная Армия в исполнении Treyarch напоминает орду эдаких северных варваров. Они бегают с громадными окровавленными тесаками, постоянно матерятся без акцента, а одеты – как придется. Один гуляет в платке и телогрейке, другой щеголяет в пилотке и шинели.

Выглядит это все не столько комично, сколько грустно.

Ну и, опять же, в советской кампании тоже нет никаких сюрпризов, а катание на Т-34 напоминает веселый тир. Броня у танка самостоятельно восстанавливается, потому разобраться с пятью-шестью «Пантерами» за один раз труда не составит. К тому же уровень очень короткий, так что от души насладиться поездкой тоже особо не получится.

Изощренная жестокость

Call of Duty: World at War наверняка была бы скучной игрой, если бы длилась чуть дольше. Разработчики очень верно рассчитали время, так что хотя спектакль и заканчивается часа за три, зато все эти три часа буквально под завязку набиты действием. Стрельба, рукопашные стычки, плюс новая фишка нынешнего игрового сезона – огнемет. В нашем случае он плюется не таким красивым огнем, как в Far Cry 2, но зато причиняет несравнимо больше ущерба противнику. Им, например, можно поджигать траву вместе со спрятавшимися там японцами или поджаривать засевших в бункерах врагов. Причем, угодив под струю огня, злодеи начинают картинно корчиться в муках, оглашать округу воплями – в общем, довольно жуткое зрелище. Однако, в целом, никакой особой жестокости, обещанной разработчиками, не ждите. Действительно запоминаются, пожалуй, только две сцены – в начале игры, когда японский командир выжигает сигаретой глаз американскому морскому пехотинцу, да в середине, когда пушечный снаряд сносит полголовы вашему товарищу. В остальном – привычные батальные сцены, которые не заставят содрогнуться бывалого геймера.

Несмотря на вторичность, игра чудесным образом «цепляет» и не отпускает до финальных титров. Тут нет нудятины в духе Far Cry 2, когда нужно наматывать километры по пустым джунглям. Treyarch сделали яркий, головокружительный аттракцион, который не отнимет много сил и времени. Все что нужно – это бежать вперед, метко стрелять, увертываться от гранат и смотреть роскошные ролики. Игра не успевает надоесть, но и не заставляет пожалеть о слишком быстром прохождении. Это, цитируя Лешу Бутрина, похоже на еду из «Макдональдс». Попробовал – вкусно, съел – забыл. Если не ошибаюсь, именно такие проекты идеально вписываются в новую концепцию Activision Blizzard. Игры, продолжения которых можно делать ежегодно, без вреда для здоровья своего и игроков. Так что сериал Call of Duty вернется. Новая часть снова поручена Infinity Ward, потому, возможно, нас ждут сюрпризы. В любом случае, на подобные игры не жалко потратить пару часов жизни один раз в год. И неважно, кто там будет маячить в прицеле – фриц, японский самурай или человекоподобный робот. **СИ**



Вверху: Сражение за Берлин получилось, слов нет, бойким, но очень коротким.

Внизу: Расстреливать японские корабли, сидя за пулеметом в самолете, – самая легкая часть игры.





Огнемет тут страшнее ядерной бомбы.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 MotorStorm
2 Pure
3 Colin McRae: DIRT

8.0



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
racing.offroad
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Evolution Studios
Количество игроков:
до 12
Онлайн:
www.us.playstation.com/motorstormpacificrift
Страна происхождения:
Великобритания

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Полтора-два года – срок, более чем достаточный для создания сиквела. Именно два года назад в японских и американских магазинах появилась PlayStation 3, а сегодня мы встречаем продолжения хитов, запущенных вместе с консолью. Мы уже рассказывали про Resistance 2, сегодня же черед второй MotorStorm.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Большой выбор мотоциклов и автомобилей, захватывающие гонки, интересные и разнообразные трассы, проверенный временем движок.

НЕДОСТАТКИ Мошенничающий искусственный интеллект в «сингле», однообразная кампания и сетевая игра, отсутствие значительных изменений по сравнению с первой частью.

РЕЗЮМЕ Улучшенная, расширенная и доведенная до ума версия MotorStorm. Исчезли ошибки в гоночной механике, «фестиваль» переехал на тропический остров, в игру были добавлены монстр-траки и новые режимы – гонка по чекпойнтам, Time Attack, Elimination, Split-Screen. Тем не менее, серьезные изменения отсутствуют, и если вы видели первую часть, то сразу почувствуете себя как дома. Но у прошлого MotorStorm практически не было конкурентов, а сегодня на PlayStation 3 можно найти и другие весьма приличные гоночные игры.



Вы заметили, что сейчас большинство новых проектов с ходу задумываются как трилогии? За примерами далеко ходить не надо – посмотрите на Dead Space, Mirror's Edge, Dragon Age: Origins, даже StarCraft 2! Это примета времени: разработка современных игр стала настолько дорогой и сложной, что один релиз ее уже не окупает. Два релиза – уже лучше, но, как показал опыт прошлых лет, где разошлись две успешные игры, там продастся и третья. Разработчики в этом случае преследуют несколько целей. Они одновременно снижают расходы и риски. Успешная первая часть позволяет с чистой совестью вбухивать в сиквел значительно больше денег – ведь на практике доказано, что игра популярна и продажи будут высоки в любом случае. Именно поэтому Gears of War 2 настолько более зрелищная, эффектная и дорогая игра – после оглушительного успеха первой части Epic Games позволила себе потратить куда больше денег... Ой. Вы, наверное, ждете, когда же начнется обзор MotorStorm: Pacific Rift? Уже скоро. Но сначала выведем общую стратегию создания трилогии.

Теория

Итак, у нас есть разработчик, который хочет минимизировать затраты и риски и при этом получить наибольшую прибыль. Есть также публика, которая сама не знает, чего хочет. Первая игра делается на скромные деньги и в условиях высокой неопределенности, задача этого релиза – привлечь внимание публики, доказать успешность игровой механики и, косвенно, выбить щедрый бюджет под вторую и третью части. Значит, первая часть вынуждена быть простой и не очень продолжительной: авторы тестируют один-два основных режима игры. Для этого не нужно делать много уровней, карт, моделей – достаточно выполнить «обязательную программу». В наши дни можно даже оставлять ошибки в готовом продук-

Первая MotorStorm: История обновлений

Версия 1.0: американский релиз от 6 марта 2007 года.

Версия 1.1: добавлен список друзей для сетевой игры.

Версия 1.2: исправлены ошибки и эксплоиты, добавлена совместимость с (бесплатным) режимом Time Trial.

Версия 2.0: улучшен экран выбора машины, исправлены ошибки в работе голосовых коммуникаций.

Версия 3.0: добавлена поддержка вибрации и контроллера DualShock 3, исправлены найденные ошибки, улучшена сетевая игра.

Версия 3.1: изменен экран выбора машины, добавлены отзеркаленные версии трасс и две новые песни в саундтреке.

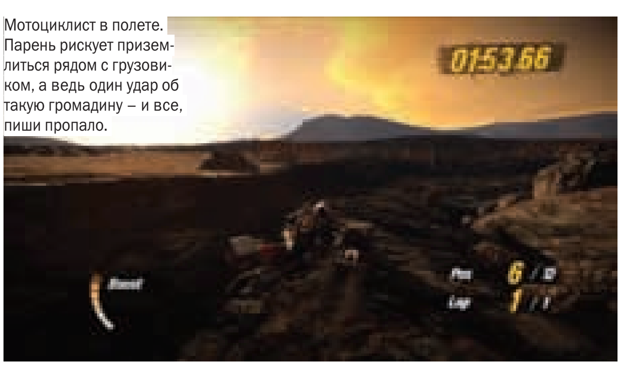


Time Attack

Многие игроки, и мы в их числе, очень огорчились, когда не увидели гонок на время в первой части MotorStorm. Разработчики проблему поняли, исправили свою ошибку – режим был добавлен в одном из обновлений. В Pacific Rift этот вид игры есть с самого начала, он скрывается в меню сетевых режимов. Именно сетевых – потому что в этом случае игра постоянно поддерживает соединение с сервером и сообщает в Сеть о ваших рекордах. Игра хранит огромное количество рейтингов – доступны списки рекордов для каждой трассы и каждого средства передвижения. Более того, в игру изначально записаны рекорды от разработчиков и записи их прохождений, так что если вы хотите стать настоящим профи – наблюдайте за ними и мотайте на ус. По словам разработчиков, в Сети уже были опубликованы миллионы рекордов, и если вы хотите занять место в первой десятке, придется очень серьезно постараться.



В игру встроен специальный фоторежим, с помощью которого можно делать вот такие скриншоты и сохранять их на жестком диске консоли.



Мотоциклист в полете. Парень рискует приземлиться рядом с грузовиком, а ведь один удар об такую громадину – и все, пиши пропало.

те и исправлять их позже с помощью патчей. Предположим, первая игра становится успешной. Тогда при создании второй риск и затраты существенно снижаются, а разработчик получает доступ к источникам финансирования. При создании второй игры ставятся цели: а) устранить любые ошибки в игровой механике, ничего не меняя по сути, и б) увеличить количество контента – добавить новые режимы, уровни, модели и т.п. Важно понимать, что на этом этапе разработчик не может и не хочет вносить в игровую механику никаких серьезных изменений – ведь тогда отладку придется фактически начинать заново. Что ж, пусть и вторая часть тоже становится успешной. Теперь разработчик имеет на руках известный сериал, зарекомендовавший себя движок и доверие издателя, но геймеры-то уже покупали одну и ту же игру два раза и подустали от нее. Да и журналисты подмечают, что в заданных условиях геймплей улучшать уже просто некуда. Время для революции! Теперь можно поразить аудиторию каким-то новым, неожиданным сюжетным поворотом, режимом игры или типом геймплея. Он должен быть воспринят с энтузиазмом уже сложившейся аудиторией и заставить ее купить третью часть. А самое интересное то, что базовая стратегия создания трилогии едина для всех жанров. Первая игра – «проба пера», вторая – «работа над ошибками», третья – «эпический финал». Даже удивительно, сколь точно современные (западные) сериалы, и MotorStorm в том числе, укладываются в эту модель! Можно даже составить шаблоны обзоров для всех игр трилогии. В них про вторую будет сказано, что появились «новые интересные возможности», а «ошибки были исправлены», хотя «по сути ничего не изменилось». Короче говоря, «именно такой игра XXX должна была стать с самого начала». Что ж, распечатаем коробку с диском MotorStorm: Pacific Rift и проверим наши предположения!

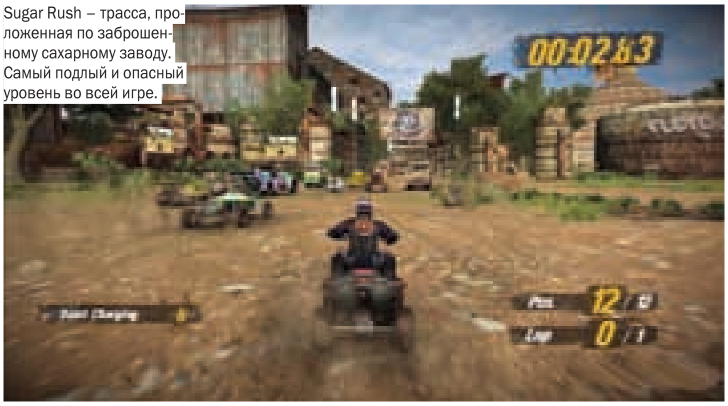
«Практика»

Автор MotorStorm, британская студия Evolution, первые шесть лет своего существования работала над раллийными гонками – сериалом World Rally Championship для PlayStation 2. Для новой консоли команда решила сделать что-то иное. Идея MotorStorm – собрать на одной трассе мотоциклы, квадроциклы, багги, раллийные автомобили, внедорожники и грузовики. На огромном уровне найдется место для любого вида техники – для мотоциклов расставлены трамплины, для багги – сухая дорога вдоль обрыва, для внедорожников и грузовиков – прямой путь через грязь, подлесок и болото. Таким образом, различные классы машин проходят трассу примерно с одним и тем же временем и нельзя выбрать какой-то однозначно лучший путь и лучший класс автомобилей. Еще одно правило MotorStorm: чем легче ваше средство передвижения, тем чаще вы будете становиться жертвой «тяжеловесов». К грузовикам на дороге лучше вовсе не приближаться, при аварии оппоненты отлетают от них, как бильярдные шары, при этом сам неповоротливый гигант и не подумает сворачивать с курса.

Важнейшей особенностью первой части MotorStorm была деформация трассы – однажды проложенный в мутном месиве след оставался до конца гонки и оказывал влияние на дальнейший ход заезда. Но в первой игре действие проходило в Долине монументов, и грязь там была на каждом повороте. В сиквеле мы попадаем на безымянный чистенький остров в Тихом океане, и о следах в грязи можно позабыть – они уже не играют в геймплее сколько-нибудь заметной роли.

«Новые интересные возможности»

На запуске PS3 в MotorStorm было всего восемь трасс, да и те несильно отличались друг от друга. В продолжении – шестнадцать уровней, и у каждого – свое лицо. Трассы разбиты на четыре группы, по первоэлементам: огонь, вода, воздух, земля. Огненные трассы – опасные, залитые лавой. Воздушные – в горах, с огромными трамплинами и высокими прыжками. Земляные – самые обычные, нормальные уровни, а водные проложены по тропическим лесам, по берегам рек, озер и морей. Лава нагревает машину, вода – охлаждает, и их присутствие на трассе заставляет по-новому



Sugar Rush – трасса, проложенная по заброшенному сахарному заводу. Самый подлый и опасный уровень во всей игре.



Вода замедляет мотоциклы до черепашьей скорости, а монстр-траки, кажется, вовсе на замечают мокрой преграды.

строить стратегию использования суперускорения. В одиночной кампании надо одолевать все типы трасс сразу: за финиш в тройке лидеров вы получаете очки и тем самым открываете доступ к новым состязаниям и машинам. В первой игре вся кампания была составлена из обычных гонок, во второй сингл немного разнообразнее. На некоторые заезды игра накладывает ограничение: либо вы должны уложиться в определенное время, либо разбиться не более «положенного» количества раз. Если справитесь, откроется дополнительное задание, типа Speed или Elimination. Первое – заезд по чекпойнтам на время. Второе – обычная гонка с соперниками, во время которой каждые пятнадцать секунд отстающая машина взрывается, а побеждает тот, кто сумеет продержаться на трассе дольше остальных.

К уже имевшимся классам автомобилей добавлены монстр-траки – легковушки на огромных двухметровых колесах. Игра позиционирует их как самое хищное средство передвижения, но на деле монстр-траки оказываются опаснее для своего обладателя, чем для остальных гонщиков. У машины очень высоко расположен центр тяжести, изза этого небольшая кочка, мотоцикл под колесами или слишком резкий поворот запросто могут повалить титана на бок.

Значительно улучшен мультиплеер. Во-первых, игра теперь поддерживает режим split-screen на двоих, троих или четверых участников, но – крайне ограниченно. Вместе нельзя проходить сингл, да и в сетевой мультиплеер с одной консоли не выйдешь. Все, что есть – одиночные заезды с любыми правилами, а это в наше время непростительно мало. В онлайновом мультиплеере теперь на одной трассе могут встретиться уже не восемь, а двенадцать игроков. Есть и казуальная «песочница», где можно творить все, что угодно, и серьезный ranked-режим, в котором игра сама выбирает трассу и список доступных видов техники, а геймеры бьются не на жизнь, а на смерть. Ведь в Pacific Rift также была добавлена онлайновая система рангов и привязанные к ней очки опыта. Игра автоматически подбирает вам соперников примерно того же уровня. Если вы побеждаете сильных оппонентов, ранг повышается. Если проигрываете слабым – снижается. Высокий ранг ничего особенного не дает, разве что сигнализирует соперникам о размере ваших амбиций и открывает соответствующие трофеи.

«Ошибки были исправлены»

Первое, что бросается в глаза: за полтора месяца после релиза к игре не вышло ни одного патча. Мы как-то уже привыкли к регулярным обновлениям новых релизов, да и к оригинальному MotorStorm вышло пять обязательных заплаток. Но в Pacific Rift все сразу – на «пятерку»! Больше нет в помине багов с использованием суперускорения, а в режиме Time Attack мировому сообществу пришлось искать дырки около месяца, да и те, что найдены – мелкие недостатки, позволяющие выжать из лучшего времени от силы секунду-другую. Жуткий, медлительный экран выбора машины, ставший проклятием первой части, в сиквеле выполнен просто и элегантно. Раньше была и еще одна распространенная проблема: иногда машина наезжала на пару пикселей другого цвета, движок засчитывал это как столкновение с препятствием и отправлял авто в свободный полет. Такие казусы теперь не встречаются, отчасти потому, что трассы стали шире и нет нужды жаться к обочине, отчасти из-за апдейта движка. Улучшения в графике заметны прежде всего на примере уровней. Карты – огромны, очень хороши и заставляют с улыбкой вспомнить Долину монументов из первого MotorStorm. Мы видели бета-версию игры на Е3 и можем сказать, что сегодняшняя версия выглядит значительно лучше. Сетевой движок быстр и стабилен, в сингле мы столкнулись с тормозами единственный раз, когда все участники заезда устроили лихую свалку на первом повороте. Pacific Rift и сейчас хороша, а с неизбежным будущим DLC и патчами станет еще лучше.

«По сути ничего не изменилось»

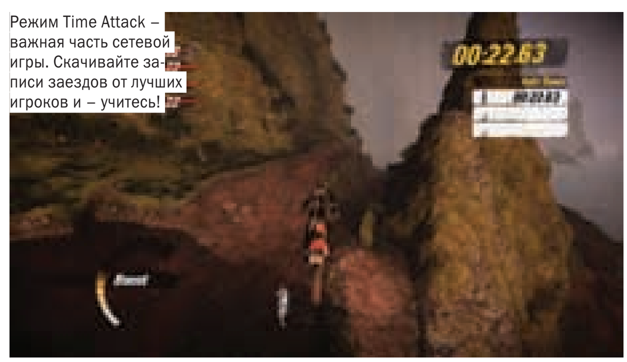
Но если вы играли в первый MotorStorm, видели и заездили до дыр все тамошние апдейты, то в Pacific Rift не увидите ничего сенсационного. Движок стал стабильнее и точнее, трассы – более интересными и запоминающимися, машины – более разнообразными. Добавлены новые режимы, очень похожие на старые. Полтора года назад мы писали про первый MotorStorm: «Можно же было придумать гонки на выживание, где у каждого игрока по одной жизни; состязание для дальнобойщиков – кто прищучит больше мотоциклистов за гонку; мотовездеходный мордобой, превращающий игру в Road Rash...» Это лишь несколько вариантов того, что можно сделать на замечательном движке от Evolution. Но Pacific Rift – всего лишь вторая часть трилогии. Поэтому здесь мы видим тот же мошенничающий искусственный интеллект, который все равно обгоняет вас на последнем повороте, как бы быстро вы ни ехали. А разрекламированные разрушаемые объекты... помните ту башню из трейлера? Она чуть ли не единственный пример интерактивных объектов на трассе, второй такой во всей игре не сыскать. Все точно по шаблону: MotorStorm: Pacific Rift это улучшенная, расширенная, очень милая и «более современная» копия первой игры. Именно такой MotorStorm и должна была стать с самого начала. **СИ**



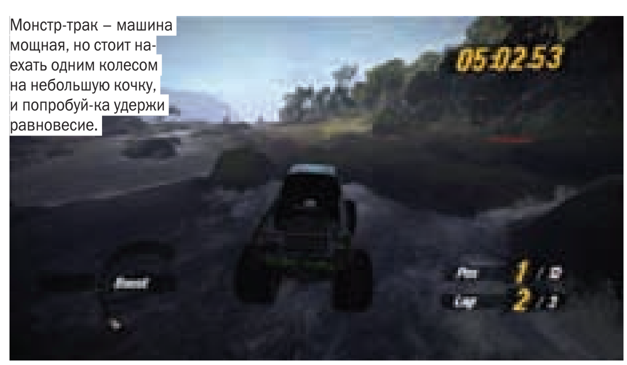
Уровни и раньше были большими, а теперь стали вовсе огромными. Места хватит для всех двенадцати машин.



Трассы покрыты не грязью, а твердой породой, землей или песком. Огромной колеи в них уже не остается.



Режим Time Attack – важная часть сетевой игры. Скачивайте записи заездов от лучших игроков и – учитесь!



Монстр-трак – машина мощная, но стоит наехать одним колесом на небольшую кочку, и попробуй-ка удержи равновесие.

В ОНЛАЙНЕ ТЕПЕРЬ НА ОДНОЙ ТРАССЕ МОГУТ ВСТРЕТИТЬСЯ УЖЕ НЕ ВОСЕМЬ, А ДВЕНАДЦАТЬ ИГРОКОВ.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Xenus
2 Far Cry 2
3 Mercenaries 2

7.5

Xenus 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.freeplay.modern
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Руссобит-М»
Разработчик:
Deep Shadows
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
whitegold-game.com
Страна происхождения:
Украина

Наш старый знакомый Сол Майерс возвращается на экраны мониторов. Но если в прошлый раз неугомонный наемник искал свою пропавшую дочь, то теперь в его задачу входит выяснить, кто и зачем поставляет ядовитый кокаин. Мало того что наркотики сами по себе для здоровья не полезны, так еще какие-то темные личности стали отравлять их и сбывать знаменитостям. Те, понятно, зелье потребляют и мрут как мухи. В такой безнадежной ситуации ЦРУ обращается к Майерсу с просьбой сгонять в Ковумбию (именно так называется новое место действия) и вывести на чистую воду всех злодеев. Очевидно, что, как и три года назад, ничего хорошего Майерса не ждет. Уже на пути к острову на него нападают местные отморозки-парамилитарес, которые отправляют катер нашего героя на дно (сам Сол чудом доплывает до берега). В будущем с безумными парамилитарес вам придется встречаться постоянно, так что держите автомат заряженным.

Новый мир

История в Xenus 2 не то чтобы выдающаяся, сюжетных сцен да неожиданных поворотов в ней совсем-совсем немного. Вся соль игры, как и прежде, в разнообразных побочных заданиях.

Квестов действительно изобилие, причем, к чести разработчиков, далеко не все они банальны. Частенько, разумеется, приходится заниматься скучными «почтовыми» миссиями или убивать неугодных персонажей. Но есть и нетривиальные поручения. То вдруг предложат полетать на самолете, разбрасывая листовки, сопроводить особо важную персону в безопасное место или заняться скоростной расклейкой агитплакатов на ближайших столбах. Кроме того, наш герой всюду таскает фотоаппарат – еще один источник дохода: можно запечатлеть отдыхающих на пляже порнозвезд или провести разведку виллы местного «пахана».

Причем деньги, хочешь не хочешь, а зарабатывать придется. Они нужны даже не столько для покупки снаряжения (его можно снять с трупов врагов или добыть, вскрыв многочисленные ящики и сейфы), сколько для того, чтобы продвигаться по сюжету.

Разработчики избрали классический вариант развития событий – пока не наберете нужную сумму наличными, дальше не пройдете. В начале игры, например, местные бандиты похищают старика – единственного обладателя лодки (только на ней можно доплыть до следующего острова), так что вам его придется вызволять. Впрочем, тут выбор

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Большой мир, много интересных квестов, богатый выбор средств передвижения, занятная система перков, отличные диалоги и прекрасная озвучка.

НЕДОСТАТКИ Устаревшая графика, глупые враги, странная физическая модель, вялые перестрелки, система перков недостаточно развита, эпизоды повторяются, так что уже к середине игры становится скучно.

РЕЗЮМЕ Вторая часть Xenus, как мы и ожидали, оказалась гораздо лучше предшественницы. Вместо километров пустых дорог, где не происходило ровным счетом ничего, теперь перед нами красивые морские просторы, живые города, много интересных заданий. Игра удивительно стабильная, а глюков и багов почти нет. Но до идеала она чуть не дотянула – побольше бы оригинальных миссий, умных врагов, вменяемой физической модели да поменьше самоповторов. Но главное – в «Xenus 2: Белое золото» можно и нужно играть. Это действительно интересное и красивое приключение.

Первая часть Xenus пугала игроков внушительным набором разнообразных недоделок. Не считая чисто технических огрехов, проблемы были и в дизайне карт, и в квестах, и в геймплее. Спустя три года Deep Shadows исправляет свои ошибки. «Xenus 2: Белое золото» уже не испытывает на прочность наши с вами нервы, а играть стало действительно интересно.


Если не повезет угодить под прицельный огонь противника, Майерс не протянет и пары секунд.


Уровень персонажа растет довольно быстро, так что выучить все перки к концу игры вполне возможно.


ТЕКСТ Степан Чечулин

есть – можно перестрелять всю шайку, с боем вырвав дедулю из лап негодяев, или собрать несколько тысяч песо и отдать его долг.

Однако уже на следующем острове, где нужно заплатить информатору, такой трюк не сработает – извольте батрачить на местных дельцов.

Нелегкий выбор

Кстати, прежде чем с энтузиазмом браться за очередное задание, нелишне будет выяснить, с кем вы поссоритесь в процессе его выполнения. Как и раньше, в Ковумбии совсем немирно сосуществуют несколько группировок: бандиты, наркомафия, партизаны, официалы и так далее. Каждый, понятное дело, ненавидит соседа, так что, подрабатывая у бандитов, легко можно поссориться, например, с властями. В этом случае солдаты национальной армии, коих на островах пруд пруди, завидев ваш героический торс, тут же откроют прицельную стрельбу из всего доступного оружия.

Не стоит забывать и о поручениях простых граждан. В каждом поселке бродит с десяток несчастных обывателей, которым позарез нужна ваша помощь. Не отказывайте им, и награда в виде очков опыта и денег не заставит себя ждать.

Парадоксально, но именно квесты в немалой степени создают атмосферу Xenus 2. Тому есть как минимум два объяснения. Во-первых, что радует, диалоги хоть и неоправданно пространные, а варианты ответов на финальный результат практически не влияют, все тексты очень хорошо и с юмором написаны. Их приятно читать. Во-вторых, здесь удачная озвучка. Актеры не фальшивят и не халтурят, потому каждый герой этой сказки – живой человек со своими речевыми особенностями и характером.





В городах всегда найдутся жители, готовые загрузить героя своими проблемами.



Вверху: Система перков пошла игре на пользу.

Справа: Некоторые задания можно выполнять разными способами. Например, этого громилу нужно либо убить, либо заплатить ему деньги.

Внизу: Враги, в целом, глупые, так что часто хорошей тактикой становится просто лобовая атака.

Ну и, разумеется, пьянит свобода. Как и обещали авторы, доступное для маневров пространство стало гораздо меньше, зато проработка мира приятно удивляет. Всюду вас встречает местное население, можно вдруг стать свидетелем перестрелки или наткнуться на лагерь бандитов. Правда, скучные, пустые локации тоже есть (особенно когда приходится долго плыть на катере до другого острова), но их стало в разы меньше. И, конечно, это ни в какое сравнение не идет с Far Cry 2, где вся игра состоит из тоскливо-пустой саванны, населенной лишь безумными террористами.

В Xenus 2, пусть и не без огрехов, создана атмосфера настоящего приключения. А какое приключение без путешествий? Так как теперь история развивается на многочисленных островках, то главным средством передвижения стал морской транспорт. Кататься можно на скоростных моторках, мощных боевых катерах или неповоротливых баржах. При этом никуда не делись привычные автомобили, самолеты и вертолеты. Правда, управление транспортом оставляет желать много лучшего. Машины, например, слишком чутко реагируют на нажатие кнопок, так что одно неосторожное движение – и автомобиль на полной скорости летит в пропасть. Разжиться новым труда не составит, но если не успеете выскочить из погибающего авто, придется начинать с ближайшего сохранения.



Летать на вертолете или самолете – вообще развлечение для мазохистов. Неуклюжие средства передвижения то и дело заваливаются на бок, неожиданно и очень резко теряют высоту. Воздушная прогулка, как правило, превращается в очень нервное и чертовски опасное приключение.

Уже не RPG

Существенно изменилась схема развития персонажа. Те, кто играл в первую часть, помнят, что там взращивание героя было реализовано очень странно. Очки опыта давали непонятно за что, нашему подопечному (прошедшему, заметим, службу в Иностранном легионе) вдруг приходилось «с нуля» учиться водить машину и так далее.

Теперь все проще. За каждое действие, будь то убийство врага или выполнение задания, вам выписывают энное количество очков опыта. Достигнув нового уровня, вы сумеете освоить очередной перк. Всего их три дюжины, причем в игре пригодится каждый. Можно научиться вести прицельный огонь, увеличить время задержки дыхания под водой, повысить скорость бега или высоту прыжков. Многие перки помогают выполнять задания. Например, однажды местные водолазы попросят вас сплавать в пещеру и отыскать их товарища. Так вот, пещера находится на внушительной глубине, и доплыть туда без необходимого навыка – задача, прямо скажем, нетривиальная.

А вот перестрелки не слишком изменились. Враги хотя и обучились прятаться за укрытиями и обходить с флангов, чаще выбегают на открытое место, глупо подставляясь под ваши пули. Из-за этого суровая война превращается в веселый тир. На сложность не влияет даже то, что оружие со временем приходит в негодность, почти как в Far Cry 2. Только если там стволы начинало клинить после пары десятков выстрелов, то в Xenus 2 с новеньким автоматом можно пробежать почти всю игру. Изнашиваемость вооружения чрезвычайно низкая.

Зато сам герой – хлюпик, каких поискать, что, конечно, делает перестрелки чуть более напряженными. Майерс героически умирает буквально от пары метких попаданий, не спасает даже бронежилет. И хотя разработчики реализовали точечную систему повреждений, работает она странно.

С одной стороны, реализм – получив пулю в ногу, наш храбрец начинает хромать и медленнее бегает. Попадание в руку понижает меткость и так далее. Но вот вопрос – почему все раны можно излечить, поглощая фрукты? Это, если вы помните, нас удивило еще в пресс-версии, о которой мы рассказывали чуть больше месяца назад. Так вот,



с тех пор никаких существенных изменений не произошло. Снова легко и просто можно поправить здоровье, питаясь бананами или консервами. Другой вариант – вкалывать себе медицинские препараты. Лекарства гораздо действенней бананов, но вызывают привыкание, отчего их дальнейший целительный эффект резко понижается. Вот и приходится обращаться к доктору, чтобы избавиться от зависимости.

Светлое будущее

Никогда не думал, что придется такое сказать, но «Белое золото» по некоторым параметрам оказывается лучше своей главной западной конкурентки Far Cry 2. Чисто с технической точки зрения, спору нет, игра от Ubisoft обставляет детище украинцев. Но в «Xenus 2» есть главное – насыщенный мир, где постоянно что-то происходит, небанальные задания и запоминающиеся образы героев. Игре недостает лишь лоска западных проектов, из-за чего, например, графика выглядит устаревшей года на четыре. Опять же, все эти персонажи-клоны да иногда застревающие в воздухе предметы портят картину. Но это не столь уж важные вещи, на которые, в общем, можно закрыть глаза. Deep Shadows установили новую планку качества, и мы надеемся, что их «Предтечи» будут не хуже, а только лучше этой игры. **СИ**

Боевой катер не такой скоростной, как моторная лодка. Зато его экипаж сможет отбиться от бандитов в случае нападения.



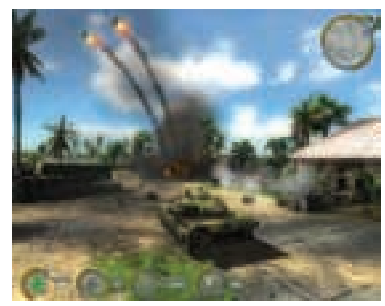
КВЕСТОВ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МНОГО, ПРИЧЕМ, К ЧЕСТИ РАЗРАБОТЧИКОВ, ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ОНИ БАНАЛЬНЫЕ.

На земле, на воде и в воздухе

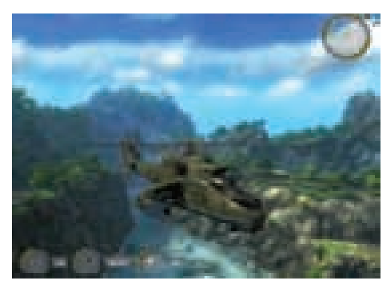
Готовьтесь провести много времени за баранкой машины. Это второй по важности после лодок вид транспорта. Кроме того, у автомобиля есть багажник, куда можно складывать ненужные вещи.



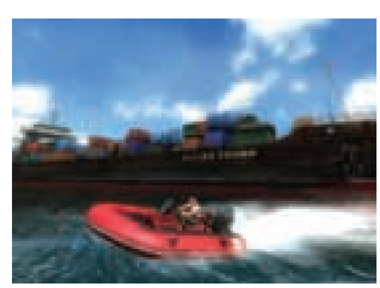
Танки встречаются нечасто, в основном у военных. Заиметь такую игрушку – половина успеха. Вторая половина – в умении им управлять. Машинка эта хоть и грозная, но жутко неповоротливая, так что если вы ее оседлали, враги с гранатометами становятся очень опасными.



Вертолет – скоростная и мощная штука. Бензин жрет, конечно, в промышленных масштабах, зато обладает солидной огневой мощью и приземлиться способна в любом месте. Проблемы могут возникнуть только при управлении. Чтобы удержать «птичку» в воздухе, придется показать настоящее мастерство.

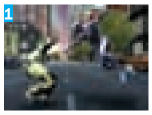


Львиная доля приключений происходит на воде. Так как мы на островах, то заранее готовьтесь к тому, что плавать придется много. Поэтому лодки в игре – самый популярный вид транспорта. Управлять ими легко, моделей – десятки. А если заиметь большой и страшный боевой катер, то жизнь станет совсем прекрасной.



PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Spider-Man 3
2 Crackdown
3 The Incredible Hulk

7.5



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, Playstation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Shaba Games, Treyarch
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Системные требования:
CPU 2.13 ГГц, 1024 RAM; 512 VRAM
Онлайн:
www.seizecontrol.com
Страна происхождения:
США





Никогда еще Паркер не был так близок к провалу.



На вертикальных поверхностях камера иногда выходит из-под контроля: разобраться, где земля, а где небо, бывает непросто.

› Spider-Man: Web of Shadows

Всего год прошел со времени выхода Spider-Man 3, а нам с вами вновь пора натягивать красно-синий комбинезон. Опять стремительно проносимся меж небоскребов, опять открытый мир и опять «темная сторона», которая так и манит Питера Паркера.

Но на этот раз низменным инстинктам можно и поддаться. Нажимаем кнопку – и Спайди меняет привычное красно-синее трико на черное и получает новый набор комбо. Ну а игрок начинает подумывать о второй – мрачной – концовке игры. Сюжетные геройства Паркера по вашей воле можно чередовать с дозволенными пакостями, и даже подружиться выйдет как с добряками, так и со злодеями. Спасти город или разрушить – отныне выбираете вы.

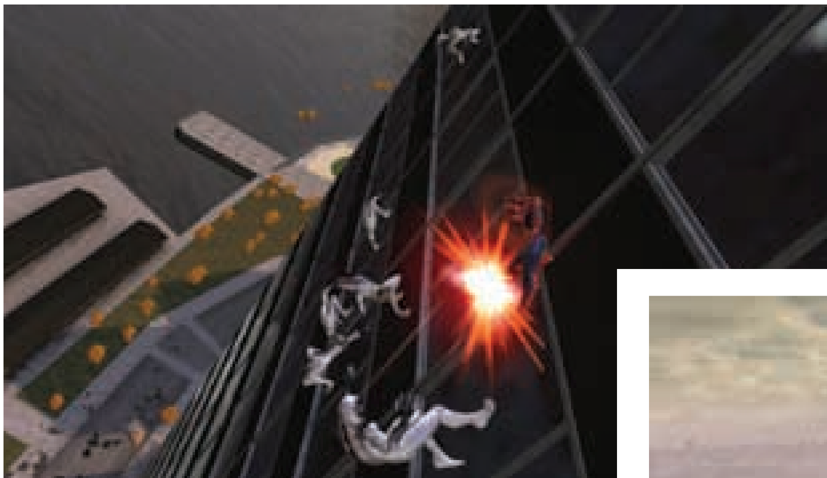
А спасать, как обычно, все и вся приходится от Венома и его симбионтов (ничего общего с главным героем игры «Симбионт», просто совпадение). Инопланетным вирусом заразился не только Паук, но и простые горожане. И если наш герой в результате лишь обзавелся «темным» костюмом (и необъяснимой тягой к плохой концовке), то обычные люди превратились в юрких и злобных мутантов. Начинается все с мелких стычек с такими монстрами, а заканчивается полномасштабным сражением, где против армии симбионтов объединяются все супергерои и суперзлодеи города. Сценарий из всего этого вышел подозрительно интересный, и разнообразные персонажи не лепятся в игру абы как, а вписываются довольно логично. В числе напарников: невесть каким ветром сюда занесенный Росомаха, пафосный, но малоизвестный Лунный Рыцарь, напропалую заигрывающая с Паркером Черная кошка, Носорог, которого тут в прямом смысле слова можно оседлать, чернокожий борец с преступностью Люк Кейдж, безумный злодей Электро и не менее сумасшедший изобретатель Стервятник. Все эти герои и злодеи готовы прийти вам на помощь в зависимости от того, какой вы делаете выбор на сюжетных развилках. Друзей можно вызывать прямо во время боя – они тут же примчатся на подмогу и начнут крошить врагов плечом к плечу с вами, но, к сожалению, никаких совместных действий с ними (или вторым геймпадом) не предусмотрено.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная боевая система с большим выбором ударов и хорошей акробатикой; узнаваемые персонажи и хороший сюжет; несколько концовок и множество побочных миссий.

НЕДОСТАТКИ Одинаковые задания, одинаковые враги, одинаковые пейзажи. Да и графика не каждому придется по вкусу.

РЕЗЮМЕ Web of Shadows вышла хоть и не слишком разнообразной, но занятной. На одних и тех же соперниках всю игру отрабатываешь разные приемы из необъятного паучьего арсенала, и оттого повторяющиеся задания не так уж и утомляют. Драки всегда остаются интересными и зрелищными, а акробатика и вовсе превосходна: летать по городу на паутине – одно удовольствие.



Над игрой работали сразу две студии – теперь уже всемирно известная Treyarch и чуть менее популярная Shaba Games. Первая главным образом известна своими новыми шутерами – 007: Quantum of Solace и Call of Duty: World at War, но за плечами у нее уже 12 лет работы и куча созданных игр – от Call of Duty 3 и Minority Report: Everybody Runs до некоторых прошлых игр о Человеке-Пауке. У Shaba Games послужной список не такой яркий – там сплошь «побочные версии» известных игр от Activision и занятная, но отнюдь не гениальная Shrek Super Slam.



Как вы уже догадались, мир Web of Shadows не тот же, что в фильмах Сэма Рэйми: здесь Человек-Паук живет в одном городе с Тони Старком, фантастической четверкой и прочими персонажами Marvel, и это не только не скрывается, но и непрестанно афишируется. Для ценителей комиксов в игре найдется немало приятных отсылок: например, во время драки с Росомахой на игрока начинают сыпаться вопросы по вселенной Marvel. «Кто отказался присоединяться к New Avengers?» – грозно вопрошает враг, едва отдышавшись после боя. Ляпнете глупость – и Человека-Паука попытается захватить «темная сторона». Настоящие супергерои знают свои комиксы наизусть! Но чаще выбор приходится делать все-таки в сюжетных роликах: видео то и дело ставится на паузу, и нам предлагают изменить ход событий. Помимо этого заработать очки черного и красного костюма можно и за некоторые внутриигровые действия – например, убийство или спасение мирных обывателей. Какой стороне вы чаще отдаете предпочтение, такую и получите концовку.

Город Паука и Железного Человека не может похвастаться ни детализацией, ни размахом Либерти-Сити из GTA IV. Спуститесь на тротуар – и пустынность нью-йоркских улиц тут же бросится в глаза. Но стоит взмыть обратно к небу, где и проходит большая часть игры, и мегаполис покажется чудо, как хорош, пускай и слегка однообразен. Небогатый виртуальный мир, в конце концов, знает, как себя подать: герой тут носится быстрей (и выше!) любого сербского эмигранта, и игра при этом почти никогда не тормозит. Частота кадров срывается в пике только ближе к концу, когда город уже меняет свой облик. Вместо жителей, аплодирующих Человеку-Пауку, стоит тому только спуститься на асфальт, улицы заполняют симбионты, да притом в огромных количест-

Вверху: Вместе с Пауком по стенам ловко карабкаются и почти все здешние монстры.

Справа: Таким крутым Человек-Паук кажется только на скриншотах. Когда услышите его идиотскую озвучку и глупые шутки, иллюзия тут же рассеется.

Внизу: Заботливая Мэри Джейн или сексапильная Черная Кошка – этот выбор вам также предстоит сделать.







Паркер хоть и ловко управляется с паутиной, но летать до сих пор не научился. Поэтому воздушные драки получаются особо рискованными. Но уж очень они зрелищны!

вах – чувствуешь себя не супергероем из комиксов, а персонажем Left 4 Dead. Небоскребы уже не сияют на солнце, с них свисает вязкая черная «паутина». Преображение это выглядит очень внушительно, и катастрофа действительно кажется глобальной.

Как и в любом боевике с открытым миром, в Web of Shadows вдобавок к сюжетным миссиям есть и побочные, причем полное их прохождение займет часов тридцать. А чтобы постоянные путешествия по городу не превратились в рутину, авторы еще и раскидали по крышам домов бонусы, увеличивающие линейку здоровья Паука, – собирать их не надоедает, да и попадаются они достаточно часто. Несмотря на большой выбор заданий, сюжет подается совершенно линейно (различаются у «злого» и «доброго» героев только концовки и напарники): встречаете нового персонажа, выполняете его миссии, получаете нового союзника. Этот нехитрый алгоритм предстоит повторять и повторять до самого финала.

Но не будем забывать о сути любой игры про Спайдермена – акробатических трюках с паутиной. В Web of Shadows паучьи ужимки хороши настолько, что наш герой не уступит в ловкости Альтаиру и Фейт. С одной стороны – простое и понятное управление, с другой – море удовольствия от любого действия. Нажимаете на правый «курок», и Паркер цепляется паутиной и принимается на ней раскачиваться, отпускаете кнопку – герой летит вперед в соответствии с полученным ускорением. Все это сопровождается потрясающей анимацией, любоваться ею можно почти бесконечно. Хуже выполнено передвижение по стенам – дерганая камера тут часто не дает нормально ориентироваться. По вертикальным поверхностям можно бегать и прыгать, но законы физики никто не отменял: если враг вам метко вмазал, сорветесь вниз.

На стенах предусмотрен отдельный набор ударов, отличающийся от «наземных» и «воздушных» атак. И все они, напоминаем, доступны в двух вариантах – для обычного и «темного» костюмов. Сменить наряд можно прямо посреди комбо, а различаются режимы отнюдь не только анимацией ударов. В обычной форме, например, Паркер умеет связывать врагов липкой паутиной, а в «темной» той же кнопкой притягивает противника к себе. И таких отличий между двумя «стойками» достаточно, чтобы они по-разному воспринимались игроком. В результате ударов в Web of Shadows больше, чем вы сможете запомнить, но и доступны они не все: их нужно покупать на очки опыта, которыми игра награждает за успешное выполнение миссий. Вот такую боевую систему разработчики нам и рекламировали – потрепав врага на земле, его можно подбросить в небо и отходить «воздушными» приемчиками, после чего пригвоздить к стене и закончить дело уже на вертикальной поверхности. Все это действительно работает, но монстров обычно так много, что о любом комбо, кроме стандартного, и не вспоминаешь – это, к сожалению, общая болезнь всего жанра. Или заучиваете несколько «любимых» комбинаций, или все сражения вдруг превращаются в button mashing – ярко, весело, но совсем не здорово.

Хотя даже и от таких драк можно было бы получить массу удовольствия, кабы подавались они пооригинальней – здесь же игрока испытывают на прочность миссиями-близнецами, и это, к сожалению, тоже потихоньку становится нормой для экшнов с открытым миром. Нынче, похоже, взята новая высота: вас не просто заставляют зачищать каждую базу врага или спасать всякого заложника – эти действия приходится повторять по многу раз. Вот, например, стандартное задание: «Защитить конвой от симбионтов: 0/5».



Вверху: Спасите горожанина от симбионтов, и получите опыт для красного костюма.

И слоняешься по карте как неприкаянный, отбивая волны одинаковых врагов у одинаковых конвоев пять раз кряду. В последних миссиях подобные задания иначе как издевательством и не назовешь – там вырезать монстров призывают целыми сотнями и никакие комбо вспоминать уже не хочется.

Впрочем, не все драки напоминают о Dynasty Warriors – боссов-одиночек в игре хоть отбавляй, и они весьма колоритные – не просто чудовища-переростки, а вполне нормальные персонажи: сразиться придется и с Черной Кошкой, и с Росомахой, и с Электро.

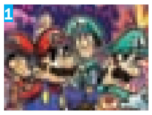
Получаем на одной чаше весов однообразные миссии и толпы скучных врагов, на другой – интересную и сложную боевую систему. Притязательным геймерам Web of Shadows запросто может надоесть, а вот фанатам сериала и всем тем, кто готов пожертвовать временем для изучения многочисленных ударов, игру стоит смело советовать: увлекшись исследованием боевой системы, однотипности миссий легко и не заметить. **СИ**

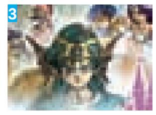
НАЧИНАЕТСЯ ВСЕ С МЕЛКИХ СТЫЧЕК, А ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ПОЛНОМАСШТАБНЫМ СРАЖЕНИЕМ С АРМИЕЙ СИМБИОНТОВ.



Gothic 3
ОФИЦИАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
Отвергнутые Боги

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1. Mario & Luigi: Partners in Time
2. Final Fantasy IV
3. Dragon Quest IV

7.0

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
BioWare
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.sega.com/sonicchronicles
Страна происхождения:
Канада



Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

Современная игровая индустрия не склонна щадить тех, кто не умеет приспосабливаться. Издатели, разработчики и даже сами виртуальные персонажи постоянно борются за место под солнцем.

Самые известные и любимые герои теперь вынуждены ломать многолетние традиции и пробовать силы в новых жанрах – безбедное существование в привычном амплуа нынче едва ли возможно. Стратегии в реальном времени метят в шутеры от первого лица, шутеры – в стратегии, ролевые игры все чаще смахивают на куда более востребованные боевики от третьего лица, а платформеры, чей час, поговаривают, окончательно миновал, нет-нет да и превращаются в RPG. Вспомните неугомонного Марио и его трусоватого братца Луиджи, они неоднократно заглядывали во владения Dragon Quest и Final Fantasy. Пример оказался заразителен, и по следам итальянцев устремился их давний соперник и конкурент, сверхскоростной Соник. Устремился, надо сказать, не без предварительной – и весьма обстоятельной – подготовки: чтобы превра-

Классовая принадлежность

Все персонажи The Dark Brotherhood разделены на три класса – каждый из которых определяет потенциал и возможную сферу применения героя в бою. К классу Power принадлежат те участники событий, кто предпочитает атаковать – и располагает для этого всеми необходимыми ресурсами, вроде соответствующих POW Moves. Самое видное место среди этих новоявленных штурмовиков, разумеется, занимает Соник – на протяжении первых глав он будет основным оружием с борьбе с супостатами. Несколько позднее к нему присоединятся Наклз и Шэдоу, а также робот E-123 Омега и новичок в мире Соника, ехидна Шейд. К классу Support примкнули персонажи, не слишком талантливые по части боевых навыков, зато наделенные полезными вспомогательными способностями. Первым их представителем в вашем отряде будет Тейлз – двухвостый лис умеет лечить союзников и портить жизнь недругам, например, выводя из строя вражеских роботов. Наконец, класс Shifter объединяет эдаких универсальных солдат, готовых и в драке себя проявить, и на «невидимых фронтах» отличиться – вроде вооруженной молотком Эми Роуз.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная графика, понятный игровой процесс, умеренный уровень сложности, забавные персонажи.

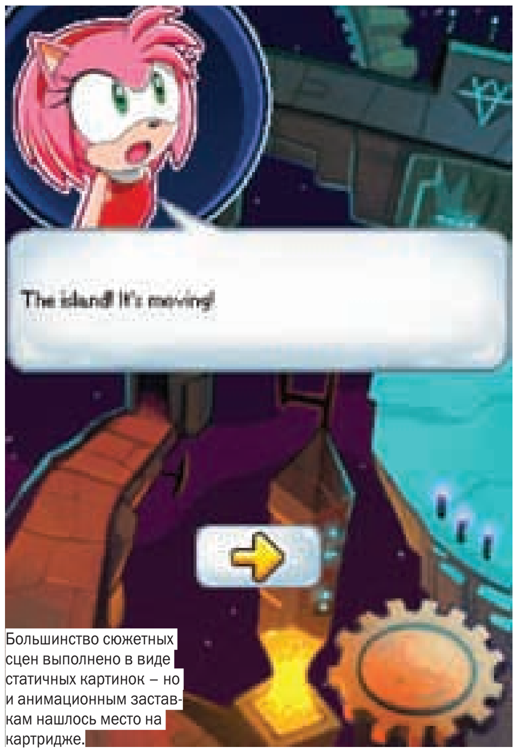
НЕДОСТАТКИ Отсутствие привычной поклонникам Соника динамики, спорная система POW Moves, неинтересные сюжет и диалоги.

РЕЗЮМЕ Для пробы сил Соника в ролевом жанре – совсем неплохо. Кабы не одно существенное «но» – участие в проекте студии BioWare. От нее мы были вправе получить пусть и не сногсшибательную, но хотя бы более продуманную и интересную игру, тогда как в действительности The Dark Brotherhood воспринимается скорее как «простенькая RPG для начинающих», с соответствующей внешностью, сюжетом и балансом. Рядом с эталонной Partners in Time технологически более совершенное детище канадцев выглядит откровенно неуклюжим.

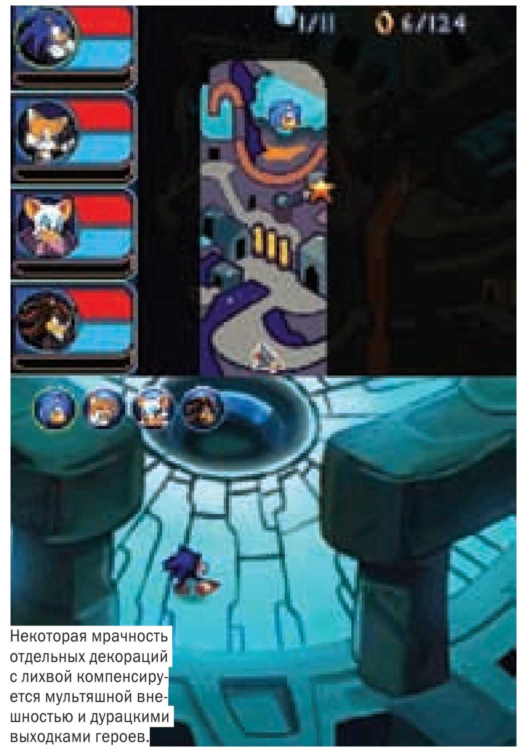

На нижнем экране персонажи лупят друг дружку, тогда как верхний содержит полезную информацию, вроде сведений о запасе здоровья ваших подопечных.

Полезные любимцы

Чудных с виду существ Chao, обитающих в Chao Garden, можно подсаживать к тому или иному персонажу, благодаря чему соратник обретает дополнительные возможности и получает бонусы. Кроме того, владельцы разных DS могут обмениваться найденными Chao между собой – собственно, иного применения функциям беспроводной связи в The Dark Brotherhood не нашлось.



Большинство сюжетных сцен выполнено в виде статичных картинок – но и анимационным заставкам нашлось место на картридже.


Некоторая мрачность отдельных декораций с лихвой компенсируется мультяшной внешностью и дурацкими выходками героев.

тить ежа в полноценного RPG-персонажа и дать The Dark Brotherhood «зеленый свет», Sega заручилась поддержкой канадской студии BioWare. И результат… впрочем, как раз результат вышел весьма неожиданным.

Изменение химического состава

Начиная со сверхуспешной Baldur's Gate сотрудники BioWare так или иначе эксплуатировали в своих проектах одну и ту же формулу, время от времени убирая из нее старое и добавляя новое. Например, по-восточному утонченная Jade Empire пыталась научиться разнообразным единоборствам и комбо, тогда как относительно недавняя Mass Effect открыто симпатизировала Gears of War и ей подобным играм, в душе оставаясь верной старым традициям, воплощением которых является Star Wars: KotOR. Мы, признаться, и в The Dark Brotherhood ожидали обнаружить что-нибудь в этом духе – и… просчитались. Скажем больше, противостояние Соника и Темного Братства можно смело назвать первым за долгие годы детищем BioWare, которое на детище BioWare ничуть не похоже – зато с переменным успехом копирует разнообразные элементы классических японских RPG. Хорошо это или плохо? Попробуем разобраться.

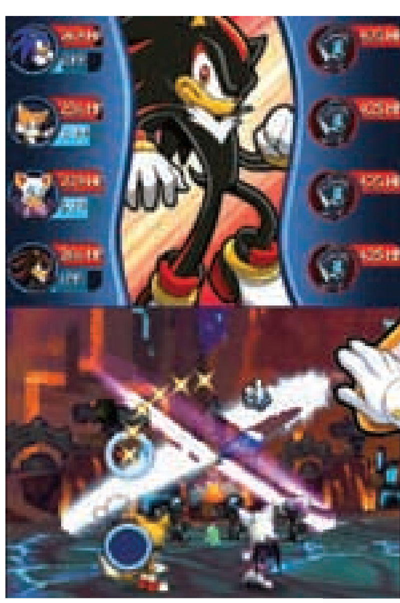
Несостоявшийся марафон

В сознании многих из нас Соник ассоциируется, в первую очередь, со скоростью – именно скорость когда-то выделила игры про синего ежа из общей массы прочих платформеров. Сбор колец, поиск Изумрудов Хаоса, уничтожение противников – все это где-то на втором плане; главное – без запинок добежать от старта до финиша. Со временем «скоростную» составляющую пытались как-нибудь разнообразить, но без особого успеха – поклонников не проведешь.

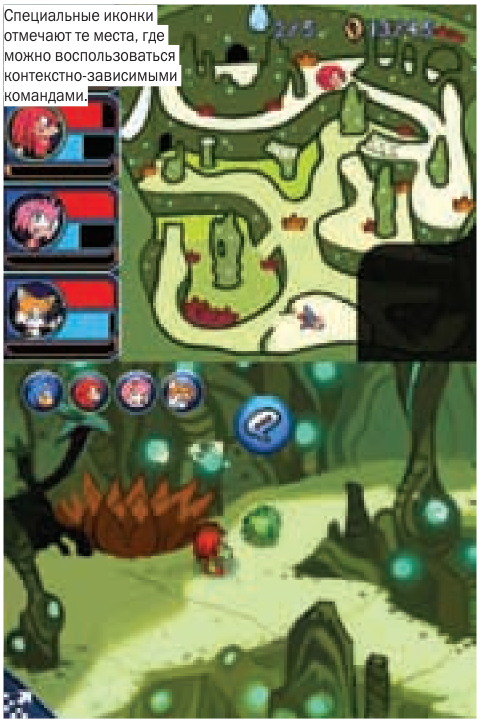
Как же со скоростью в The Dark Brotherhood? К сожалению, почти никак, хотя и по объективным причинам. Для начала стоит обратить внимание на изометрическую перспективу, использованную разработчиками, – увы, она не слишком хорошо подходит для привычных Сонику забегов слева направо. Да еще вспомним, что перед нами игра для Nintendo DS – и авторы на полную катушку воспользовались преимуществами тактильного (нижнего) экрана. Да-да, вы не ошиблись – участие цифровой крестовины и кнопок в управлении сведено к минимуму, и подавляющее большинство необходимых команд отдается при помощи стилуса. Именно стилус отвечает за перемещение персонажей по уровню, окончательно «избавляя» The Dark Brotherhood от платформенной динамики. К слову, реакция ваших подопечных на прикосновения к экрану здорово напоминает о The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass – чем дальше от героев находится условный пункт назначения, тем быстрее они двигаются. Увы, малая диагональ экрана и особенности дизайна уровней (например, чересчур извилистые тропки) лишают вас возможности как следует разогнаться – обычно Соник передвигается неторопливой рысцой. А как же прыжки, кувырки, знаменитые



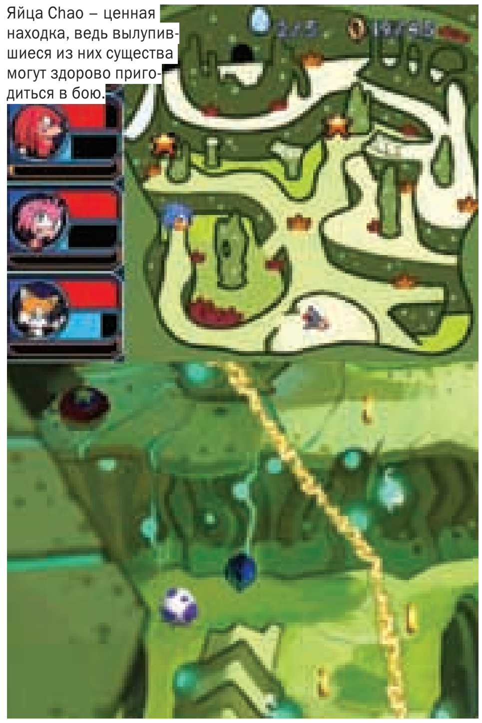
Привет от старой доброй BioWare – почти в любом диалоге у Соника есть как минимум два (обычно больше) варианта ответа.



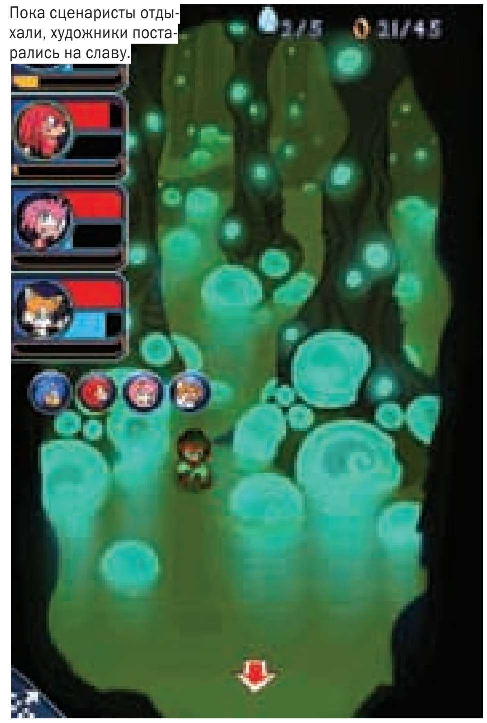

Слева: Несмотря на малый размер экранов, смотрится The Dark Brotherhood, по меркам платформы, на твердую «пятерку».



Специальные иконки отмечают те места, где можно воспользоваться контекстно-зависимыми командами.



Яйца Chao – ценная находка, ведь вылупившиеся из них существа могут здорово пригодиться в бою.

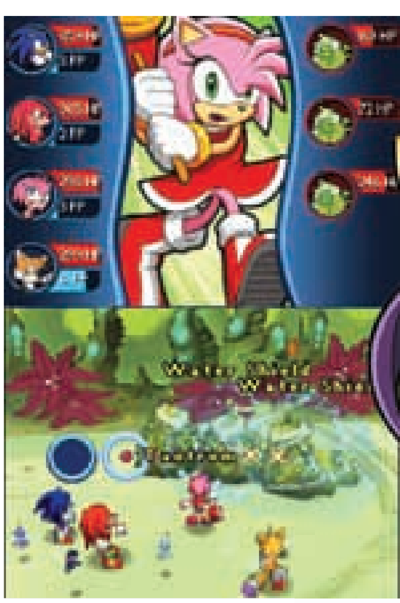


Пока сценаристы отдыхали, художники постарались на славу.

«мертвые петли»? Действительно, имеется и первое, и второе, и третье. Но и здесь само существование тактильного управления заставило авторов раз за разом наступать на горло собственной песне: любой трюк, любой спецприем вне боя выполняется исключительно контекстными командами, к тому же намертво привязанными к героям. Так, например, Соник умеет пробегать упомянутые «мертвые петли» и запрыгивать на возвышенности, его прилипчивая подружка Эми, вооруженная здоровенным молотком, радостно крушит некоторые препятствия, вроде некстати разбросанных на пути ящиков, Наклз лазает по стенам, а двухвостный Тейлз и роковая красотка Руж играючи перелетают пропасти. По мере прохождения любой специальный прием можно «прокачать», открывая, таким образом, дорогу к новым, прежде недоступным участкам карты – это хорошо. А плохо то, что приходится то и дело переключаться между участниками отряда – это здорово сбивает темп игры. Зато она услужливо подсказывает, какой именно навык (и какого уровня) требуется в каждом конкретном случае, что позволяет не тратить попусту время на попытки вслепую выбрать «правильного» подопечного.

Наперегонки

Время от времени противники пытаются избежать справедливого наказания и пускаются в бега – что, в свою очередь, дает старт забавной, пусть и несколько суматошной мини-игре. Цель очевидна – догнать беглецов. В погоне участвуют все активные члены отряда (от одного до четырех). Бежать они могут без посторонней помощи, но ваше вмешательство потребуется, когда на пути возникнут те или иные преграды – вроде ящиков. Кроме того, без вашей поддержки Соник со товарищи не смогут пользоваться специальными «ускорителями» и собирать кольца, так что игрок для успеха очень и очень нужен. И все бы хорошо, вот только на некоторых трассах препятствия расставлены столь часто, что управление четырьмя бегунами сразу превращается в совсем уж нелегкое испытание.





Слева: Любой POW-прием требует изрядной сноровки в обращении со стилусом.

Очень одинокий еж

Мир The Dark Brotherhood, яркий и красочный, получился на удивление пустым и неинтересным – он начисто лишен каких-либо индивидуальных черт. Уберите с экрана хорошо знакомого главного героя – и опознать, какой игре принадлежит симпатичная картинка, уже окажется невозможным. Другая беда – явная нехватка более или менее активного населения. Вспомните другие проекты BioWare, где буквально на каждом углу вас поджидал потенциальный собеседник, готовый добавить красок в сюжет или подбросить дополнительную работенку. В The Dark Brotherhood необязательные задания встречаются редко, да и выполнять их, как правило, не слишком интересно – тогда как основной сценарий чересчур прямолинеен и лишен оригинальности. Привыкшие к проблемам вселенского масштаба канадцы явно не знали, что им делать с целой толпой говорящих зверушек, а пускаться во все тяжкие комедии положений (по примеру авторов все той же Mario & Luigi: Partners in Time) не захотели или даже побоялись. В итоге и без того простенькую историю тянут на дно невразумительные диалоги и, прямо скажем, глуповатые шутки.

Колючие бои

Какая RPG сегодня обходится без сражений с монстрами? Вот и The Dark Brotherhood не стала исключением. Драться Соника заставляют часто, противники не дают покоя с первых же минут. И чем быстрее вы освоите некоторые хитрости здешней боевой системы, тем легче будет жить в дальнейшем.

Первое, что следует знать: стычки проходят строго в пошаговом режиме, причем перед каждым ходом вы должны раздать команды всем подопечным сразу, а потом уже лишь наблюдать за результатом. К слову, результаты эти далеко не всегда предсказуемы: недруги могут уклониться от выпада или вывести того или иного персонажа из строя прежде, чем он сам перейдет в атаку. К тому же суперприемы (POW Moves) недостаточно просто «назначить», их необходимо еще и выполнить – при помощи неизменного стилуса. Принцип действия сходен с тем, что мы видели, в The Lost Odyssey и The Last Remnant – в нужный момент требуется либо вовремя коснуться стилусом экрана, либо осуществить цепочку разнообразных манипуляций, от которых и зависит эффективность конкретного POW Move. Промах ведет к потере ценных POW Points (местный аналог маны), не говоря уж о том, что и весь бой из-за пары ошибок может окончиться не в вашу пользу. В конце концов, даже противники, еще раз взвесив все «за» и «против», запросто попытаться сбежать, лишив вас законной добычи.

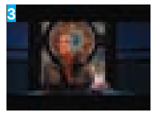
Без лица

Пора подводить итоги – пусть даже делать это не так-то легко. С одной стороны, The Dark Brotherhood получилась красивой и яркой, не слишком сложной и понятной даже тем, кто до сей поры в тесных связях с RPG замечен не был. В то же время, перед нами – пожалуй, самая безликая и оттого, верно, самая неудачная ролевая игра от BioWare, в которой почти невозможно распознать ближайшую родню прославленной Baldur's Gate и легендарной Knights of the Old Republic. Популярные персонажи, известный бренд – факторы, безусловно, немаловажные. Но, быть может, не стоило полагаться только на них? **СИ**



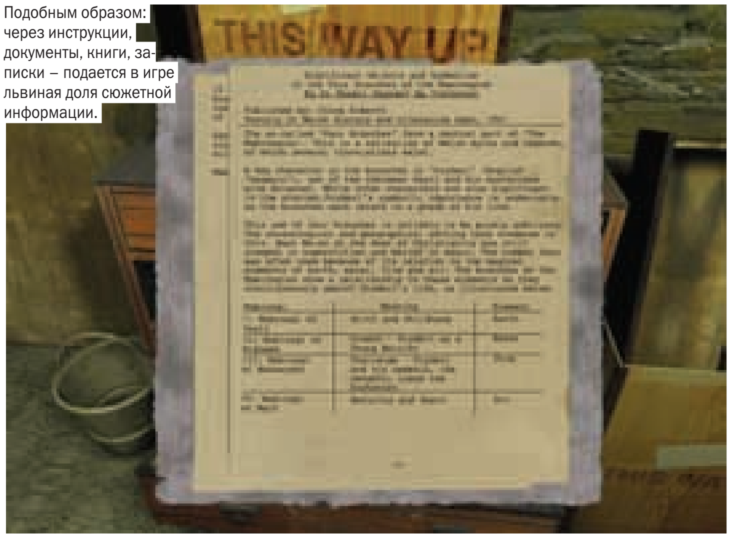
реклама
Тарас Бульба
© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
Руссобит-М
www.russobit-m.ru

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle
2 Scratches
3 The 7th Guest

7.0



Подобным образом: через инструкции, документы, книги, записки – подается в игре львиная доля сюжетной информации.



Нащупать активную зону на ветке вверху экрана было очень и очень непросто. Сделать я это смог (и то не с первого раза), только вооружившись добытым из Интернета прохождением.



ТЕКСТ
Роман Власов

› Rhiannon: Curse of the Four Branches

Эта таинственная история произошла в местечке Тай Прайдери, затерявшемся в мрачных и величественных лесах в самом сердце Уэльса. Началась она с того, что Пуйл, король Дифеда, дал опрометчивое обещание незнакомому светловолосому юноше выполнить любую его просьбу. Мог ли знать незадачливый король, что молодой человек захочет жениться на Рианнон, нареченной невесте самого Пуйла?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.first-person.horror
Зарубежный издатель:
Lighthouse (Европа)
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Arberth
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM
Онлайн:
www.arberthstudios.com
Страна происхождения:
Великобритания

Прошли века. Мир изменился, но зло, разбуженное в те стародавние времена, все еще живо. Нелегкий жребий сразиться с ним выпал нашему современнику Крису, главному герою Rhiannon: Curse of the Four Branches, которого его друзья Салливаны попросили присмотреть за недавно купленным домом, пока будут в отъезде…

Тай Прайдери встречает Криса довольно неприветливо. И дело не только в жанровой специфике – графика, и это очевидно с самого первого игрового экрана, оставляет желать лучшего. Использованные для фонов некачественные, низкого разрешения текстуры, стандартные курсоры, аляповатые спецэффекты – визуальные недостатки можно перечислять очень и очень долго. Удались, быть может, лесные сцены, в оформлении которых использовались фотографии, да некоторые элементы интерьера, их нам вместе с Крисом доведется рассмотреть вблизи.

Rhiannon: Curse of the Four Branches – игра не самая простая для восприятия, поэтому я и начал этот обзор с графики. Теперь, когда адепты современных технологий презрительно поджали губы и перевернули страницу, выскажу крамольную мысль: несмотря на все вышеперечисленные минусы, Rhiannon обладает по-настоящему затягивающей атмосферой. Впервые это чувствуешь, когда смотришь на темную лестницу, ведущую на второй этаж. Все, что видишь, это перила, ступеньки и ровная однотонная стена. И тем не менее, там, наверху, было зло, была тайна…

Как удалось достичь этого эффекта разработчикам, я начал догадываться уже позже. Секрет оказался в подаче сюжета.

Всю полезную информацию мы получаем из множества различных источников: записок, книг, картин, журналов, инструкций, пленки автоответчика и даже электронной почты. При этом Крис, в лучших традициях Гордона Фримена, не произносит за всю игру ни единого слова. Не знаем мы и как он выглядит, а при себе у него нет ни одной личной вещи. Даже машина, на которой он приехал в Тай Прайдери, и та все время остается за кадром. Через некоторое время мы вообще перестаем ощущать присутствие протагониста и уже не удивляемся тому, что он никак не реагирует на появление призрака и не обращает внимания на довольно болезненное падение с лестницы. Происходит чудо, невозможное ни в каком другом



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Прекрасно воссозданная атмосфера мрачного дома, расположенного в самом сердце валлийских лесов. Сложные, красивые и при этом логичные головоломки. Сюжет, в котором события из древних кельтских легенд искусно переплетены с современными реалиями.

НЕДОСТАТКИ Посредственные графика и звуковое оформление. «Переборный» метод решения некоторых задач вкупе со старым добрым пиксельхантингом могут чрезмерно затянуть процесс прохождения игры.

РЕЗЮМЕ Для студии, личный состав которой можно пересчитать по пальцам одной руки, Rhiannon – это весьма достойное творение. Большинство недостатков объясняется неопытностью разработчиков (как, например, не слишком удобная система работы с предметами) или маленьким бюджетом проекта (как графика и звук). В остальном – классическая история о призраках мрачного дома, в которой нашлось место и древним легендам, и простым человеческим взаимоотношениям, исполнена прекрасно.

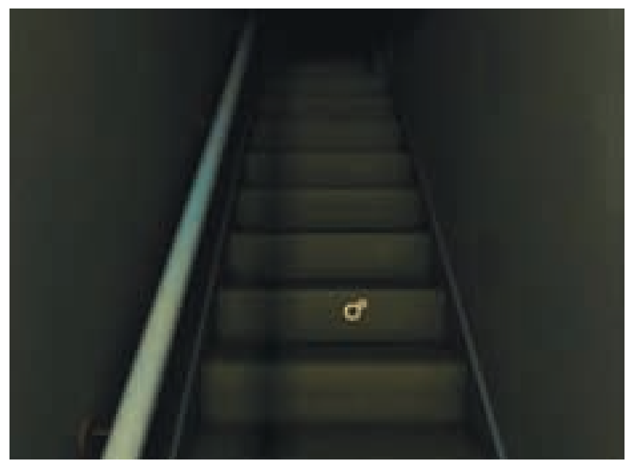


Название игры переводится на русский как «Рианнон: Проклятие четырех ветвей». Эти ветви – первые четыре повести древнего валлийского эпоса Мабиногион, вокруг которых и вертятся мистические события игры.

«…“Мабиногион“, составленный в XI-XII вв., содержит дюжину легенд. В них отразились мифологические представления древних кельтов, события легендарной истории Британии, влияние европейского рыцарского романа, который сам сложился под воздействием валлийских легенд о короле Артуре, Тристане и Изольде, Святом Граале… …Сюжеты кельтской мифологии приходят к нам через романы Джона Толкиена, Майкла Муркока, Мэри Стюарт. Переведены на русский язык главные ирландские эпические повести, однако другая основная ветвь древней кельтской литературы – валлийская – практически неизвестна русскоязычному читателю».

Это цитата из вступительной статьи к русскому переводу эпоса, выполненного В.В. Эрлихманом.

Сам перевод можно найти по следующему адресу: www.fbit.ru/free/myth/texty/mabinogi/home.htm



Вверху: Через несколько секунд со второго этажа появится призрак волшебника и опрокинет главного героя на пол. Только не ждите стандартного «Черт, что это было?». Крис молчалив и невозмутим, как Гордон Фримен.

виде искусства, кроме нашего: игрок сам становится главным действующим лицом истории…

Истории, в которой у него, однако, нет ни малейшей мотивации. Формальная цель Криса – присмотреть за домом – остается единственной четко сформулированной задачей на всем протяжении игры. Проникнуть в запечатанную волшебником комнату маленькой Рианнон Салливан; расшифровать древние огамические письмена; разобраться, куда в середине прошлого столетия исчезли двое детей из коммуны хиппи; очистить дом от зла, в конце концов – все эти приключения мы сами находим на свою голову. Обстоятельства (и это важно!) вовсе не вынуждают нас к тому. Нами движет дух исследователя. Тот самый дух, что живет в персонажах Говарда Лавкрафта и Джонатана Свифта, ведь разгадать древнюю тайну – само по себе достойная награда.

Сделать это, кстати, будет непросто. Головоломки в Rhiannon очень, и даже очень-очень сложны. Не раз мне приходилось обращаться к прохождению, чтобы прочитать описание очередной задачи, казавшейся неразрешимой и оттого приводящей в отчаяние. При этом я неизменно обнаруживал, насколько стройна логика, обосновывающая необходимость совершать все нужные действия, до которых я сам просто не смог додуматься.

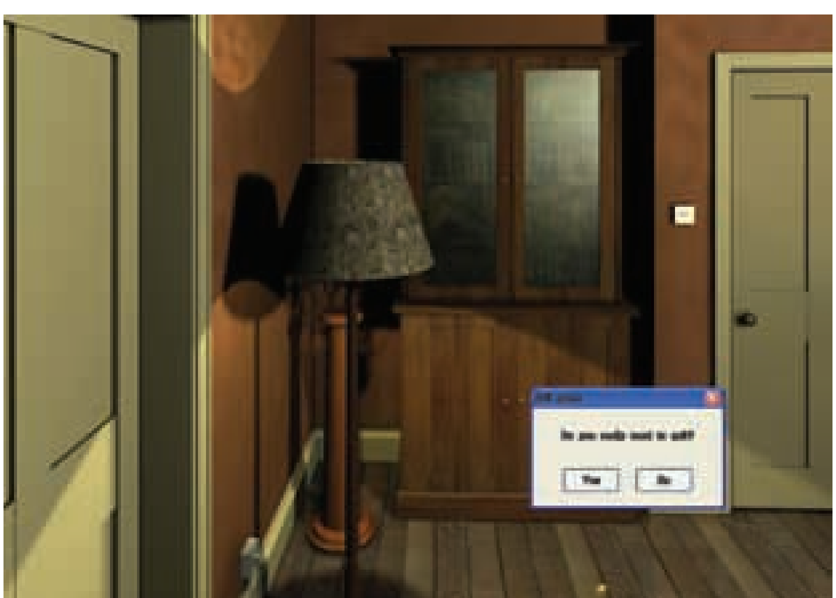
С другой стороны, есть в игре и довольно нудные моменты. Например, нам много раз приходится заново обшаривать одни и те же локации, собирая то ветки различных пород деревьев, то символические предметы для ритуала, то химикаты, предназначавшиеся для Ночи костров.

Вы спросите, почему нельзя взять все предметы сразу? Дело в том, что игровой объект удастся оприходовать только в том случае, если мы уже видели место, где его можно применить. Например, нельзя сунуть в карман скребок до тех пор, пока мы не обнаружим подозрительные камни, с которых нам необходимо счистить мох. Сделано это для того, чтобы облегчить игроку жизнь, ведь различных предметов, которые побывают в кармане у Криса, окажется около полутора сотен.

Такая система вкупе с классической «охотой на точки» может привести к тому, что вы будете наматывать круги по Тай Прайдери и ругаться вслух, пока не окажется, что нужный предмет успел настолько намозолить глаза, что теперь вы его просто не замечаете.

Со звуковым оформлением у Rhiannon, к сожалению, тоже не ахти как. Синтетическая (уж не midi ли?) музыка, «зловещие шорохи», унылый стук дверей и скрип половиц – все это, откровенно говоря, не впечатляет. Да и от того, чтобы длинные книги и документы зачитывались голосом, я бы тоже не отказался. Визуально воспринимать большие объемы текста с экрана все-таки сложно, гораздо приятнее делать это на слух.

Вывод напрашивается единственный: разработчики собрали крепкий скелет хорошей игры. Теперь этому скелету банально не хватает мяса… **СИ**



Слева: Это стандартное окно, как и курсор в виде песочных часов, осталось в игре от демоверсии Wintermute Engine.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

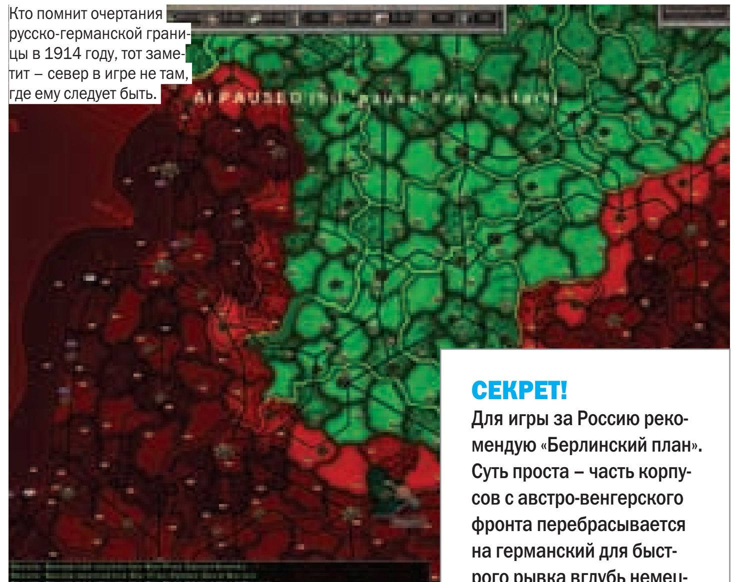
1 «Агрессия»
2 Napoleon's Campaigns
3 1914: The Great War

7.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР



Планирование – залог успеха. А проверим-ка мы вариант историчес-кий – авось выгорит!



Кто помнит очертания русско-германской грани-цы в 1914 году, тот заме-тит – север в игре не там, где ему следует быть.

СЕКРЕТ!

Для игры за Россию рекомендую «Берлинский план». Суть проста – часть корпусов с австро-венгерского фронта перебрасывается на германский для быстрого рывка вглубь немецкой территории. До Берлина, может, и не дойдете, но Восточную Пруссию с Кенигсбергом точно оттяпаете, особенно если будете действовать быстро и решительно. Заодно линию фронта спрямите – меньше потребуется частей для обороны. По-моему, это лучший вариант для России.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

› World War One: La Grande Guerre 14-18

90-летний юбилей окончания Первой мировой войны – хороший повод для выпуска «игры по мотивам». Странно, что им воспользовалась и успела с релизом к памятной дате только одна студия – AGEOD. Но раз уж в бой пошли настоящие специалисты по варгеймам, мы вправе были ждать несколько иных результатов.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based.historic
Зарубежный издатель:
Ascaron
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
AGEOD
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.ageod.com
Страна происхождения:
Франция

Впрочем, ждать можно одного, а дождаться другого, что от-части и получилось. Начнем с нетрадиционного решения – карта в World War One повернута на 90 градусов, при этом север очутился слева. Сказать, что такой подход шокирует, означает скромно промолчать. Попытки добиться внятного ответа от разработчиков на вопрос «зачем?» пока успехом не увенчались, все, что удалось услышать, – невразумительное мямленье на тему «так было в настольной игре» (которая не просто стала прототипом проекта, но и принесла в него подавляющее большинство правил и механик). Французы, наверное, забыли, что стол можно обойти с разных сторон и расположиться возле него так, как удобнее. А вот сделать это с монитором не получится – простой поворот экрана/головы на 90 градусов решит проблему с расположением карты, но помешает читать тексты. Создатели обещают подумать над «сменой позиции», вот только неизвестно, когда положение дел изменится. Да и непонятно, почему не был выбран нормальный ракурс? Или это такая неудачная попытка соригинальничать?

К неудобной карте добавились отвратительно сделанные обучение и мануал. В процессе учебы перед нами раскрывают только базовые понятия игры, причем из-за вычурности фраз и многословия зачастую просто не понятно, чего же от нас хотят (наглядная помощь начинает работать только ближе к концу, так что толку от нее чуть). Если же вы желаете подробнее разобраться, например, в основах морского боя, придется лезть в мануал. И там вас ждет очередной сюрприз – pdf-файл не расскажет ни о морских баталиях, ни о массе других важных вещей практически ничего. А это в игре уровня World War One смерти подобно, ведь определение «хардкорная стратегия» подходит ей как нельзя лучше. Приходится выбирать один из двух вариантов – или набивать шишки на собственном лбу и осваивать все на практике, или забыть о проекте, как о страшном сне, переключившись на что-то более удобоваримое.

Тех же, кто не ищет легких путей и готов прорываться через тернии к победе, подстерегают вылеты и зависания, с которыми не справился даже патч 1.04d (последний на момент сдачи статьи). И только если и они для вас не станут преградой, мир игры откроется во всем великолепии. Великолепии тотальной войны.



Подлый кайзер дал туркам денег. Чую, касатики, ждут нас в Черном море проблемы, и немалые.

СЕКРЕТ!

Мало кто знает, что в «больших кампаниях» можно достичь победы в 1914 году: достаточно лишь захватить вражеские столицы. Простая на словах, на деле эта задачка превращается в серьезнейшую проблему – с каждым ходом прорываться вглубь территории противника становится все сложнее, отмобилизованные части неприятеля и снятые с других фронтов полки могут остановить ваше продвижение и даже повернуть ваших воинов вспять. Так что, решившись на подобный план, концентрируйте войска на одной цели, обороняясь против остальных, и не обращайте внимания на назойливые уколы «мосек» – спешите к столице, даже если ради этого придется пустить врага на собственную территорию. Но если не успеете прийти к финишу первым – почти наверняка проиграете. Впрочем, овчинка стоит выделки.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Проработанная до мельчайших подробностей (от внутренней политики до боев) игровая механика; прекрасно показана Первая мировая война.

НЕДОСТАТКИ Режим обучения и мануал оставляют за кадром ряд важных моментов (не у каждого хватит терпения самостоятельно разобраться в игре), неудобная карта, зависания и вылеты.

РЕЗЮМЕ AGEOD не делает легких в освоении стратегий, но в данном случае студия превзошла сама себя. Не день и даже не неделя уйдет на то, чтобы вникнуть во все тонкости World War One и обучиться применять их на практике. Но стоит преодолеть этот этап, и игра засияет самыми яркими красками, подарив развлечение на долгие месяцы. Но сколько их окажется – тех, кто выдержит борьбу с отсутствием толкового мануала и постоянными багами? Вряд ли много – спешка с релизом никого и никогда не доводила до добра…



Русские шпионы – самые шпионистые шпионы в мире. Даже немецкие планы войны ухитрились выкрасть. Правда, не полностью и всего на два хода вперед.



Вверху: Весь мир на карте не поместился, поэтому отдаленные территории (вроде Индии) отображаются такими вставочками.

А начинается мировая бойня с определения планов на будущее. Каждой странегранду (России там или Франции) предложат их по пять штук на выбор. Какой взять? Дело ваше, но не все йогурты одинаково полезны. По крайней мере, как применить «план Распутина», суть которого сводится к слову «выждать», автор так и не понял – ведь сила в движении, а позиционная война еще неизвестно, к чему приведет.

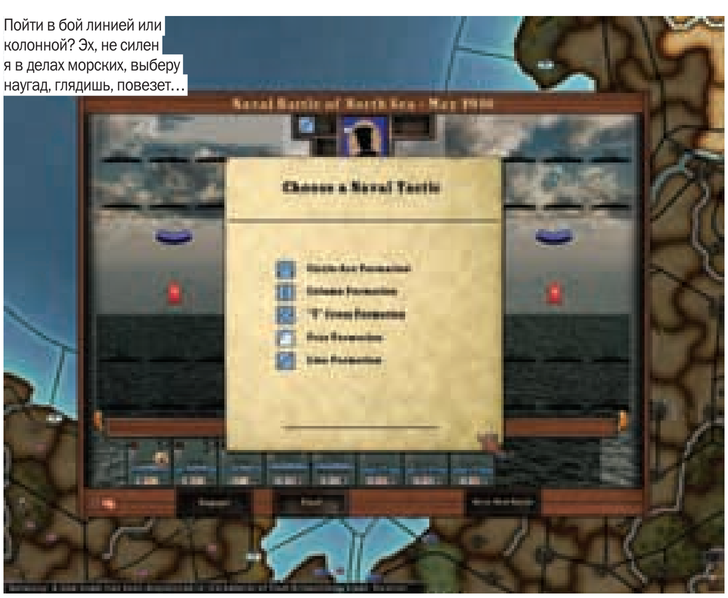
Впрочем, планы, это так – разминка перед схваткой, главное ждет впереди – движение отрядов по карте и бои. Тут надо помнить массу вещей: например, что железные дороги ускоряют перемещение, что без боеприпасов воевать непросто (расходуйте их экономно и не забывайте пополнять запасы), что бить надо кулаком, а не пятерней (распыляйте силы только в крайнем случае), что помощь артиллерии (позже еще и танков) никому не помешает и т.д. и т.п. При этом разбитого противника можно преследовать, свежие части позволяется отправлять в прорыв, а крепости не получится взять без осады (бомбардировки, штурма – выбирайте то, что вам больше по душе). Но настоящий полководец держит в уме не только все перечисленное, ему надо отвлекаться еще и на всяческие «царские дела».

А все потому, что World War One – не чистокровный варгейм, здесь есть многое и от глобальной стратегии (виной тому все та же настольная прародительница). Вам придется раздавать задания дипломатам, как-никак без помощи этих велеречивых господ на свою сторону нейтральные страны не привлечь. Вы будете определять и какие отряды «произвести». Вы же отвечаете и за настроение населения – неудачи пугают людей, а низкий уровень довольства у населения чреват забастовками и восстаниями. Бороться с ними, помимо побед на фронтах, помогут политические решения (угадайте, кто их принимает?) и карты событий. Кстати, из «колоды» легко вытащить что-нибудь ненужное или даже вредное для вас. Может быть, вам покажется глупостью то, что я скажу дальше, – но заберите это «вредное» себе. Так вы обезопасите себя, и это событие не произойдет, да и у врага будет меньше шансов напакостить.

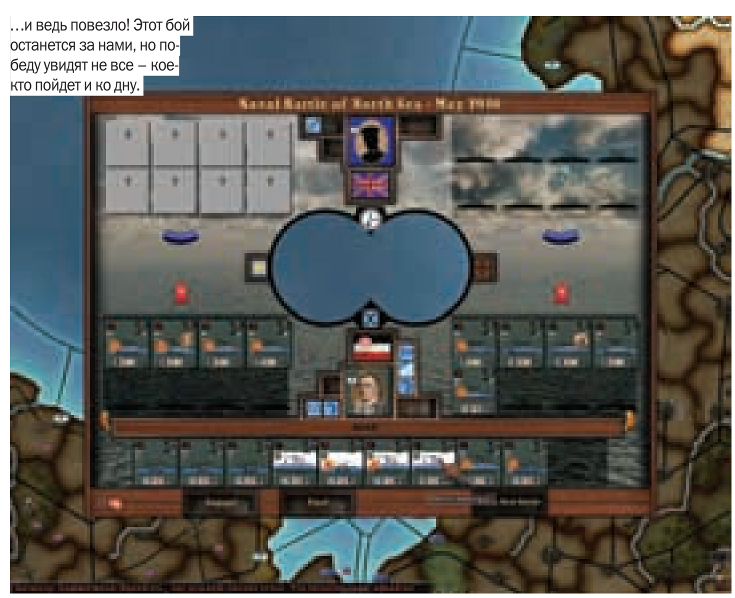
Как вы поняли – легко в World War One не будет. Игра потребует массу времени и усилий, может статься, что вы забросите ее до того, как победите в первый раз (и баги тому только поспособствуют). Но если не хотите побед на блюдечке, ставших нынче в стратегиях обычным делом, и не боитесь трудностей – вы обратились по адресу.

P.S. А еще здесь есть ролики с кинохроникой Первой мировой и песни тех времен. Мелочь, а приятно… **СИ**

Четыре с гаком года Первой мировой (которая, на словах, велась, чтобы покончить с войнами навсегда, как ни странно слышать это сегодня) не просто перекроили карту мира, они определили ход развития цивилизации на десятилетия вперед. Сотни сражений, проявившие себя во всей красе новые рода войск, миллионы убитых и искалеченных, павшие империи, свежеиспеченные государства на политической карте – вот только некоторые результаты глобального противостояния. Даже странно, что игр по этой войне выходит так мало. Ждем столетнего юбилея?



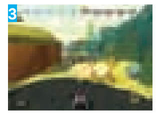
Пойти в бой линией или колонной? Эх, не силен я в делах морских, выберу наугад, глядишь, повезет…



…и ведь повезло! Этот бой останется за нами, но победу увидят не все – кое-кто пойдет и ко дну.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





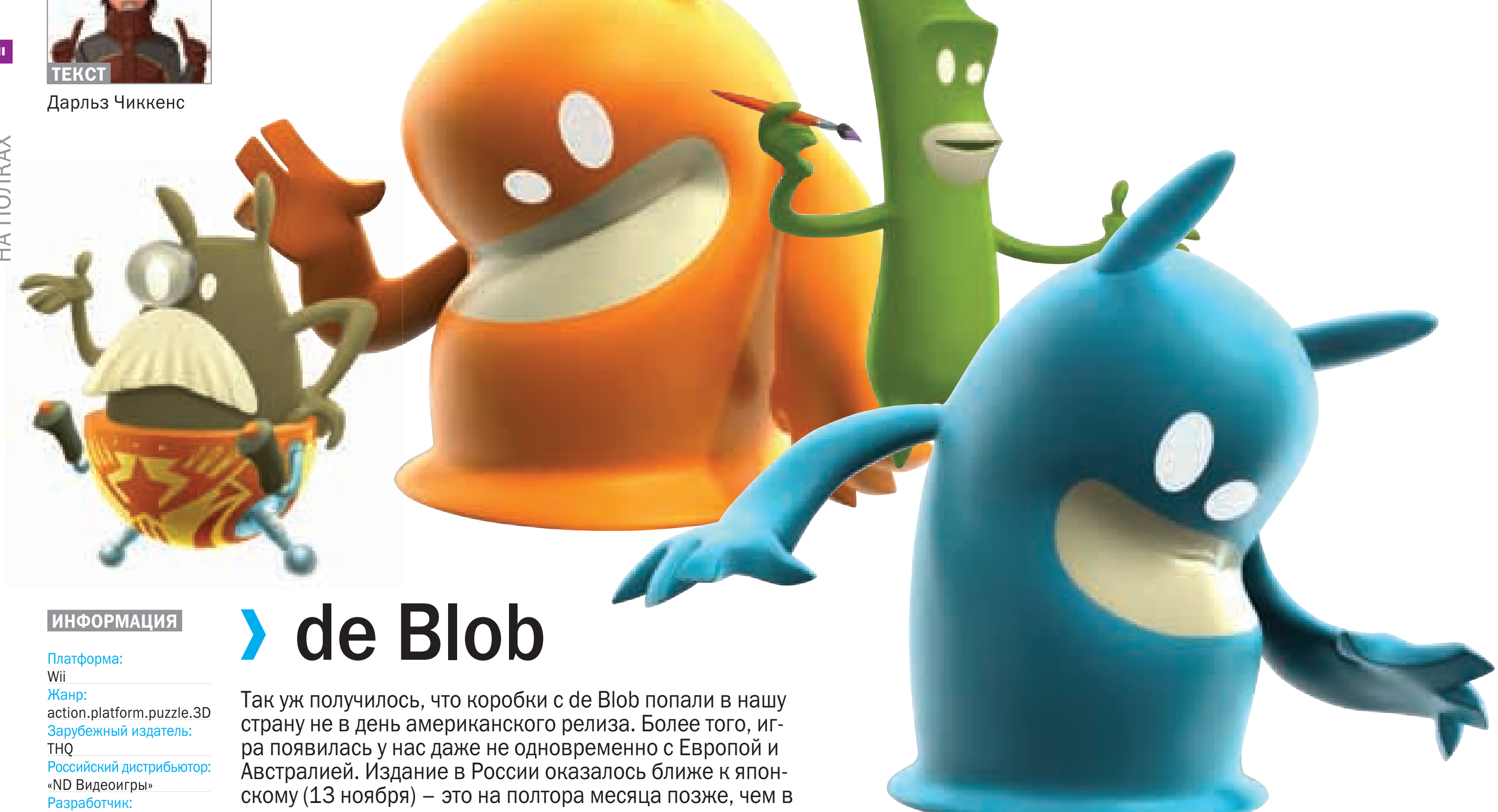
1 Katamari Damacy
2 Okami
3 American McGee's Grimm

8.5





ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.platform.puzzle.3D
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Blue Tongue
Креативный директор:
Ник Хаггер
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.deblob.com
Страна происхождения:
Австралия

› de Blob

Так уж получилось, что коробки с de Blob попали в нашу страну не в день американского релиза. Более того, игра появилась у нас даже не одновременно с Европой и Австралией. Издание в России оказалось ближе к японскому (13 ноября) – это на полтора месяца позже, чем в англоговорящем мире.

Тем не менее, мы не позволили себе проигнорировать эту яркую смесь платформера и пазла, которой и без того грозит незавидная участь затеряться в невероятном параде хитов, нежданно-негаданно пришедшемся на истекший год. Расположенная в красивейшем городе Мельбурне студия Blue Tongue впервые сделала игру, благодаря которой засветилась в австралийских газетах и вообще предстала перед публикой как серьезный разработчик, а не производитель чего-то непонятного из серии «Приятной вам игры. А теперь проваливайте». Они просто добавили цвета.

Правда, корпорация ИНКТ его предпочитает, напротив, изымать. Вообразивший себя не иначе как Наполеоном товарищ Черный возглавил легион чернильных солдат, вторгся в славный Цветогорск (страна Светландия) и принялся чинить там детсадовскую вариацию того, что обычно описывалось киберпанком и называлось «результатом власти корпораций». Черный напустил в город ушлых робопиявок, которые, словно изголодавшиеся вампиры, высосали из него все краски, и клякс-солдат, поработивших бедных обывателей. Так Светландия стала Тускландией. Но вполне естественно, что если кто-то пошел стопами низкорослого корсиканца, то кому-то другому неизбежно понравится роль Че Гевары. Вскоре формируется цветное подполье, целая своеобразная герилья, и повести ее силы вперед должен не кто иной, как де Блоб – самый резвый, самый улыбчивый, самый прозрачный и открытый для всех цветов радуги.

Зреет революция, в ходе которой прольется не кровь, но краска и чернила. Блоб катается по улицам, забрызгивая цветом буквально все, что попадается ему на пути – деревья, столики, здания, стены и сооружения. Город – огромный холст, данный вам специально для того, чтобы вы творили на нем поп-арт: по сути – пачкали все разными, не обязательно подходящими друг другу оттенками. Для борьбы с монохромностью придется вспомнить то, чему вас учили еще в детском саду (как вариант – в школе) – сочетания цветов. Пиявки ИНКТ услужливо предоставляют Блобу три основных краски – синюю, красную и желтую; поочередно разбивая нужных роботов, Блоб окрашивается сообразно ситуации. Последние, в свою очередь, случаются разные: то члены сопротивления попросят что-то забрызгать, то профессор подскажет напитать стратегический объект определенной краской, а однажды ученые ИНКТ разработают особых солдат, победить которых можно лишь при помощи какого-то конкретного оттенка. Любопытно, что изменения отражаются на музыке – с каждым смешением в трек «вступает» новый инструмент, мгновенно искажая стиль звучания и задавая прыжкам и скольжению Блоба новый ритм. При этом в качестве решения композитор Джон Гаскотт (запомните это имя, в будущем оно наверняка мелькнет в титрах не одной шикарной игры) избрал вовсе не давящее техно, как можно себе сначала представить, а самый натуральный джаз – иначе говоря, к саксофону здесь добавляется тромбон, а к трубе – кларнет, и ничего синтезированного.

Внизу: Блоб как бы предупреждает: сейчас вся эта серость станет оранжевой.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Позитивный дизайн, простота и доступность во всем, интересное решение с музыкой, изменяющейся в зависимости от цвета Блоба.

НЕДОСТАТКИ Последний уровень и – особенно! – его кульминация: того, кто придумал так зафиксировать камеру при таком управлении, следует утопить в чане с чернилами.

РЕЗЮМЕ Главный претендент на звание неожиданно прекрасной игры года, de Blob с легкостью обставляет все попытки Nintendo создать для своей консоли обыкновенное, привлекательное и ничем не замутненное развлечение. Во время общения с de Blob совсем не обязательно кусать локти и падать с платформ, смотреть на таймер красными глазами и охотиться за какими-нибудь сокровищами так, словно они озолотят вас в реальности. Практически все, что вам покажется слишком сложным, можно пропустить без каких-либо потерь.

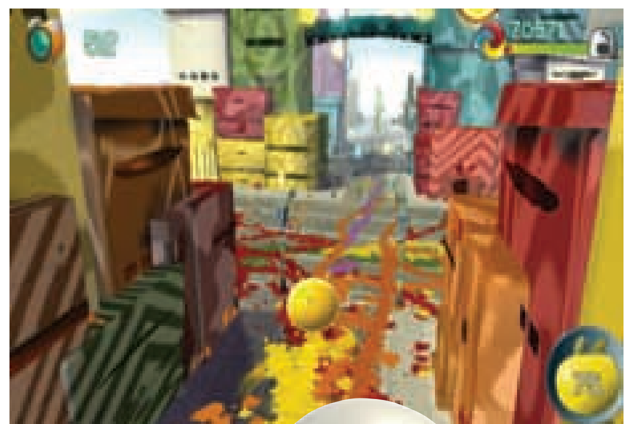


Нелепость оружия ИНКТ вовсе не иллюзорна: никакого ощутимого сопротивление враг не оказывает.

Blue Tongue – основанная в 1995 году студия-разработчик, расположенная в Мельбурне (штат Виктория, Австралия). В 2004 году приобретена THQ. Практически всю свою жизнь только и занималась созданием никому не нужного мусора по лицензиям, среди которых – «Звездный десант» (Starship Troopers: Terran Ascendancy, 2000), «Парк Юрского периода» (Jurassic Park: Operation Genesis, 2003), «Полярный экспресс» (The Polar Express, 2004), «Рога и копыта» (Barnyard, 2006) и Nicktoons, линейка мультфильмов канала Nickelodeon. По всему выходит, что хоть как-то оправдать собственное существование «Языкам» удалось лишь в этом году, с выходом de Blob. Да и то – благодаря учащимся Утрехтской школы искусств (не пугайтесь, это планета Земля, страна Нидерланды), которых стоит считать «родителями» Блоба, да энергичности THQ, которая заметила незавершенную работу, купила права и поручила игру Blue Tongue (в формате DS идею развивает Helixe, для iPhone и iPod touch старалась Universomo). Блоб считается официальным мэскотом города Утрехта, а студенческие PC-наработки доступны для скачивания по адресу http://binnenstad.hku.nl.

В целом, то нехитрое знание, которым вы, будучи человеком нормальным, овладели в возрасте до десяти лет – единственное, что de Blob от вас по-настоящему требует. Все остальное, что выходит за рамки скачков по городу в борьбе с пресным ч/б, – штуки строго опциональные. Как и в случае с любой хорошей игрой, первостатейная задача тут – набрать требуемое количество очков, и как именно вы будете это делать – остервенело красить все подряд или же раз за разом ввязываться в головоломки и спецзадания – дело исключительно ваше. В этом кроется главная прелесть de Blob: она полностью и целиком потакает сидящему внутри вас ребенку, дарит почти тот же самый восторг, что и огромная книжка-раскраска с набором фломастеров. Едва появляясь на уровне, Блоб делает ярким все, чего касается: с приятным звуком краска резко попадает на поверхность и медленно стекает, вдыхая в объект жизнь. В прямом смысле – из «восстановленных» жилищ, к примеру, выбегают захваченные светландцы, которые только и ждут, чтобы вы освободили их от оков и получили в благодарность лишние 60 секунд игрового времени. Спустя какие-то пять минут «уровень» превращается в нечто совершенно новое, и наблюдать за тем, как агитационные щиты ИНКТ становятся картинами, а площади вновь покрываются газоном и обрастают деревьями, – так же здорово, как эволюционировать в Rez или махом уничтожать целую эскадру в Ikaruga. Если бы Том Сойер так красил забор, у тети Салли случился бы инфаркт.

Цветастая и солнечная, как сама Австралия, de Blob – игра, от которой никто не ждал ничего настолько запоминающегося. Казалось: удачливая инди-разработка, которую зачем-то прогнали через заводы дисков и упаковок. В реальности: одна из самых свежих (в плане ощущений) работ, выступающая в этом качестве вместе с LittleBigPlanet, Mirror's Edge и Spore. Сейчас Blue Tongue, воодушевленные своим успехом, колдуют над чем-то для Xbox 360 и PlayStation 3, и мы уже знаем, что не упустим этот проект ни при каких обстоятельствах. **СИ**



Вверху: В такой ярмарочный балаган превращаются нагромождения унылых серых коробок после того, как по ним проскользит Блоб.

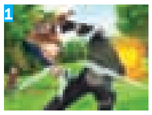




Слева: Блобом удобно стрелять из пушки! Правда, убивать некого. Ну, разве что всепоглощающую серость.

ЕСЛИ БЫ ТОМ СОЙЕР ТАК КРАСИЛ ЗАБОР, У ТЕТИ САЛЛИ СЛУЧИЛСЯ БЫ ИНФАРКТ.

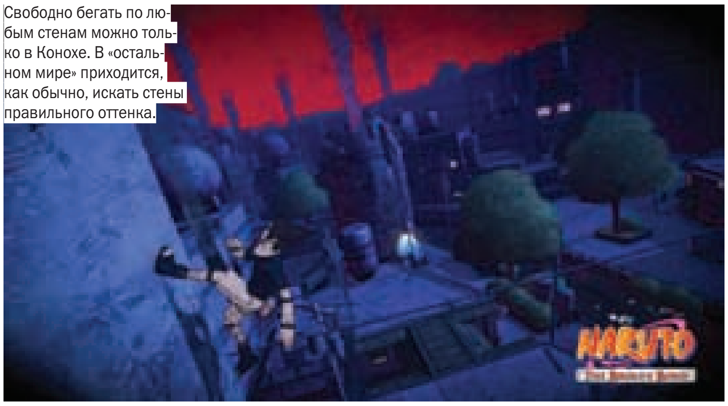
ПОХОЖИЕ ИГРЫ



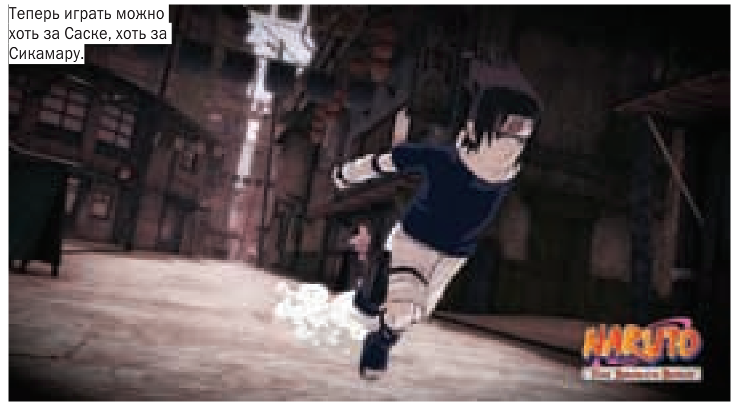


1 Naruto: Ultimate Ninja Storm
2 Naruto: Rise of a Ninja
3 Naruto Shippuuden: Narutimate Accel 2

7.5



Свободно бегать по любым стенам можно только в Конохе. В «остальном мире» приходится, как обычно, искать стены правильного оттенка.



Теперь играть можно хоть за Саске, хоть за Сикамару.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Naruto: The Broken Bond

Первая, вторая, третья, пятая, десятая, двадцатая… Тридцать восьмая игра по «Наруто» увидела свет! Столь невероятное событие «Страна Игр» не может обойти вниманием – спешим поделиться подробностями.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay/fighting
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.narutoxbox360game.com
Страна происхождения:
Канада

Впрочем, в сторону сарказм: Broken Bond все-таки серьезно отличается от типичных аниме-адаптаций. Во-первых, перед нами игра хорошая. Во-вторых, делали ее не японские трудоголики, а канадская студия под патронатом Ubisoft. Прошлогодняя Rise of a Ninja (читайте рецензию в «СИ» №251) научила нас не удивляться гайдзинскому происхождению – обе западные игры не отличить от исконно японских. Включите оригинальную озвучку, и неуместными будут казаться не иероглифы на вывесках, а надписи на английском в меню. Но от потомков самураев Broken Bond унаследовала не только атмосферу, но и все болячки жанра: скучные миссии в духе «найдите мою собачку» (см. серии Naruto со 136 по 220), регулярные стычки с ниндзя класса «уличная шпана» (см. те же серии) и боевую систему, рассчитанную на дошколят (см. большинство из 37 предыдущих игр). Broken Bond, как и Rise of a Ninja, не выходит за рамки жанра, но выжимает из первоисточника все соки.

Новая игра продолжает пересказывать сюжет мальчишеского аниме-сериала с того самого места, где остановились в Rise of a Ninja. Костяк геройской команды снова составляют жизнерадостный Наруто, влюбчивая Сакура и меланхоличный Саске, но на этот раз важная роль отводится и остальным подросткам-ниндзя – Сикамару, Нэдзи, Кибе и прочим. Тут упоминаются почти все события второй половины сериала: есть и битва с Итати в гостинице, и поиски Цунаде, и погоня за четверкой ниндзя из Деревни Звука и, конечно, роковая драка с Саске. В прошлый раз такие сюжетные сцены сопровождались вставками на движке, и при этом ролики временами оказываются интерактивными. Помните, например, момент, когда Цунаде вогнала гигантский нож в голову змеи Манда? Так вот здесь игрок сам направляет лезвие в стильной интерактивной заставке.

Стоит оговориться: если о Наруто вы ничего не знаете, смело переворачивайте страницу – нет смысла приниматься за игру, где сюжет подается с середины, а все герои были представлены еще год назад. Аниме, впрочем, смотреть тоже не обязательно, достаточно пройти Rise of a Ninja.

Геймплей, как и год назад, складывается из элементов 3D-платформера и файтинга. То сигаем по доскам над смертельно опасной водой и обходим ловушки противников, то переключаемся в режим драки и сражаемся с бандитами один на один. Файтингу уделяют много внимания: есть даже онлайновые бои и режим драки двух игроков с одной консоли (все, как и год назад), но перед нами вовсе не Virtua Fighter: глубины в боях нет – они просто зрелищные. На каждого персонажа приходится всего по десятку комбо да по два-три суперприема-дзюцу. Они выполнены в виде забавных мини-игр и могут запросто лишить соперника аж половины здоровья – кто первый успел такой трюк исполнить, тот обычно и побеждает. Плюс привычные блоки, броски, уклонения и метание кинжалов-кунай. Разнообразно, красиво, увлекательно. Но уже через пару недель после покупки Broken Bond









НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Неплохая боевая система; возможность менять героя на ходу; детально воссозданная деревня Коноха; огромное количество игрового контента – бонусов, мини-игр, заданий и персонажей.

НЕДОСТАТКИ В графике игра отстает от Ultimate Ninja Storm для PS3. К тому же здесь не так много отличий от первой части, слишком часто встречаются никак не связанные с сюжетом миссии и однотипные враги-бандиты.

РЕЗЮМЕ Все та же Rise of Ninja, но уже с новым сценарием и более внятным повествованием. На этот раз играть можно и за напарников Наруто, отчего, конечно же, все становится намного веселей. Между интересными сюжетными миссиями втиснуто немало унылых заданий, где нужно драться с безликими бандитами ради цветочка или фейерверка. Иногда бывает скучновато, но фанатам Наруто должно понравиться. Тем, кто о Наруто до сих пор не слыхал, мы игру не рекомендуем – не так-то просто здесь разобраться в сюжете.



Спецумение Нэдзи ненадолго подсвечивает невидимые ловушки. Выполнять это дзюцу на сложных уровнях приходится каждые полминуты.

Naruto уже исполнилось девять лет, но манга, запущенная в 1999 году, благополучно продолжается до сих пор. Любят сериал не только в Японии, но и в США, где показывают пока лишь первую часть аниме. Сюжет второй начинается уже после событий Broken Bond: повествование прервано на два с половиной года, герои повзрослели, и сериал стал более мрачным. Обновленный Naruto получил подзаголовок Shippuuden и в Америке еще не стартовал. Так что хотя материала для третьей игры у Ubisoft набралось достаточно, выйдет она, пожалуй, не скоро – только через пару лет, когда в США начнется новый сезон. Впрочем, за возмужавшего Наруто сыграть можно уже сейчас. Например, в японской Narutimate Accel для PS2.

(самые упертые продержатся месяц) возвращаться к этим дракам вы не пожелаете.

Куда заметнее изменилась платформенная составляющая игры. На сей раз по уровням бегает целая команда героев, между которыми можно в любой момент переключаться. Это, кстати, используется и в боях: Наруто победили – и его тут же подменяет приятель, у которого свой набор комбо и свои дзюцу. Различные приемы оказываются полезны и в «общем» мире (напомним об «RPG-образной» структуре игры: всевозможные «подземелья» и «схватки с монстрами» подгружаются в качестве отдельных уровней, за пределами которых все действие разворачивается в открытом «общем» мире). Так, Сикамару обучен руководить своей тенью и с ее помощью управляется с кнопками в труднодоступных местах, Наруто вызывает клонов и складывает из них импровизированный мост через реку, Тёдзи сворачивается в клубок и пробивает стены. Все трюки приходится использовать каждые пять минут, и это, признаться, порядком надоедает.

Как и раньше, мир игры не целостен и состоит из нескольких кусков-зон – с ловушками, врагами и невидимыми стенами. Локации связаны системой «быстрых перемещений»: герои залезают на специально отмеченные деревья и сигают по веткам до пункта назначения. Настоящая свобода передвижения, как и раньше, только в деревне Коноха – именно она остается главным пунктом выдачи заданий и сбора полезных бонусов. После атаки Оротимару селение предстает перед игроком полуразрушенным, но это мало что меняет: перед нами все те же масштабные и детальные декорации к аниме-сериалу.

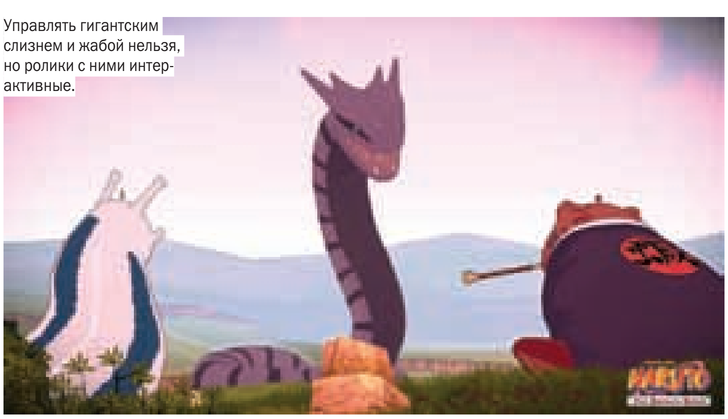
Одиночная кампания вышла куда продолжительнее, чем в первый раз, но это дорого обошлось – между сюжетными фрагментами растасовали изрядное количество бессмысленных квестов. Наруто по доброте душевной помогает чинить дома, собирает цветочки и ищет потерянные фейерверки. В результате игра, ничего не скажешь, получилась весьма объемной. Но однообразной.

В Broken Bond достаточно нового, чтобы поклонники сериала не успели заскучать: персонажей больше, миссии интереснее, сюжет подан более умело… По всем статьям сиквел обходит прошлогодний выпуск, но и не настолько отдаляется от него, чтобы называться полноценной новой игрой. **СИ**

Внизу: Герои сами прыгают по веткам, а вы только выбираете направление полета и обходите ловушки.



НА ЭТОТ РАЗ ПО УРОВНЯМ БЕГАЕТ ЦЕЛАЯ КОМАНДА ГЕРОЕВ, МЕЖДУ КОТОРЫМИ МОЖНО В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ.



Управлять гигантским слизнем и жабой нельзя, но ролики с ними интерактивные.

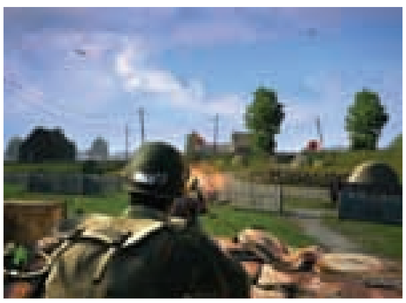


До графики Ultimate Ninja Storm далековато – со времени Rise of a Ninja движок почти не изменился.

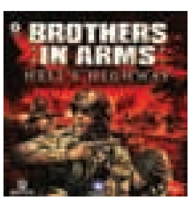
Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Brothers in Arms: Hell’s Highway



Оригинальное название: Brothers in Arms: Hell’s Highway
Страна происхождения: США



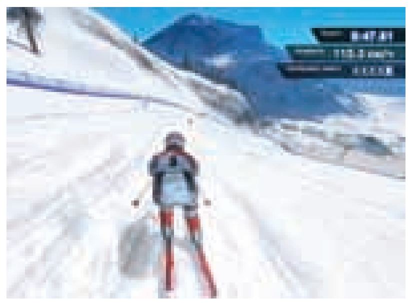
Жанр: shooter.first-person.historic
Зарубежный издатель: Ubisoft
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Gearbox
Количество игроков: до 20
Системные требования: CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=319

PC (1 DVD)

Шумная, зрелищная и чертовски красивая, Brothers in Arms: Hell’s Highway похожа сразу на все главные киноблокбастеры последнего десятилетия, в особенности на «Спасти рядового Райана». Глава Gearbox Рэнди Пичфорд отстоял свое право делать мелодраматичные WWII-шутеры. За кадром протагонист Мэтью Бейкер сипловатым голосом вновь говорит о семье и долге, сослуживцы погибают красиво, радист Леггет, запомнившийся героической и глупой одновременно попыткой подбить танк из пистолета, сходит с ума. Все рыдают. Правда, в русской версии сострадать бойцам 101-й воздушно-десантной дивизии трудно – актеры то переигрывают, то валяют дурака. В заставках с участием пятерых или более персонажей после каждой фразы хочется крикнуть: «Не верю!». «Бука», сама того не желая, вколола Hell’s Highway лошадиную дозу патетики, отчего пациент едва не скончался. Тот, на наш взгляд, редкий случай, когда следовало перевести лишь субтитры (сделано, не без нареканий), оставив оригинальную озвучку в покое.

РЕЗЮМЕ Многофигурная комбинация из истории Голландской операции 1944 года, стоившей жизни 17 тысячам солдат союзников.

Зимний спорт 2008



Оригинальное название: RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge
Страна происхождения: Германия



Жанр: sports.olympic_sports
Зарубежный издатель: RTL
Российский издатель: «1С»
Разработчик: 49Games
Количество игроков: до 4
Системные требования: CPU 1.4 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/wintersport2008

PC (1 DVD)

«Зимний спорт 2008» – проект B-класса, ему не хватает лоска и прилежного исполнения. Казалось бы, неизбежна и středненькая русификация. Ан нет, и перевод безупречен, и артистов подобрали таких, что впору писать благодарственное письмо «1С». Вадим Лебедев и его сокомментатор, прославленный тренер, балабол и врун Петр Геннадиевич Васильев в исполнении Бориса Репетура (слабо представить Бонуса в роли, скажем, бывшего фигуриста?), весело проводят время. Им нет дела до того, что творится на соревнованиях, новых рекордов, и золотых медалей. Собеседники рассуждают о необходимости упразднить профессию тренера и отпускают язвительные комментарии в адрес спортсменов. Стоит прыгуну с трамплина приземлиться не на обе ноги и получить травму, как горе-комментаторы начинают подшучивать над ним – мы-де сидим в теплой студии, а ты на морозе кости ломаешь. В немецкой версии, что примечательно, нет и намека на юмор – советуем 49Games взять на карандаш находку «одинзсовцев».

РЕЗЮМЕ Рекомендуется фанатам зимних видов спорта, остальным лучше пройти мимо. Борис Репетур получает специальный приз как лучший комментатор.

Far Cry 2



Оригинальное название: Far Cry 2
Страна происхождения: Канада



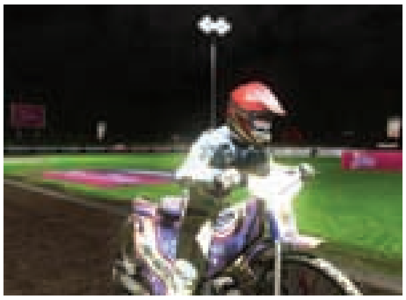
Жанр: shooter.first-person.freeplay
Зарубежный издатель: Ubisoft
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Ubisoft Montreal
Количество игроков: до 16
Системные требования: CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=419

PC (1 DVD)

PR-отдел Ubisoft долго манипулировал умами миллионов геймеров, маскируя недостатки Far Cry 2 под достоинства. Когда выяснилось, что «огромный открытый мир» не заполнили, охота на философски настроенного торговца по кличке Шакал тосклива, да и миссии разнообразием не блещут, эйфория прошла, правда не у всех… Хотя игра полностью переведена на русский и заново озвучена, поддержки для ввода кириллицы нет. В настройках управления фигурируют загогулины вместо букв «а», «в», «т» и т.д. Отметим грамотную адаптацию материала: предложения получились яркими и живыми. Что до ошибок (лишние запятые и пробелы, сокращения в местах, где, вроде бы, не наложены ограничения на длину строки), то в проектах такого масштаба они неизбежны. Актеры поработали без особого энтузиазма, а при переозвучении некоторые персонажи лишились акцента. В подарочное издание от «Буки», помимо диска с Far Cry 2, вошли: DVD с дополнительными материалами, карта игрового мира, красочный буклет, фирменная футболка и мануал.

РЕЗЮМЕ 50 квадратных километров пустынной территории, «мертвый» мир. После Far Cry 2 желание отдохнуть в Африке отпадет моментально.

FIM Speedway Grand Prix 3



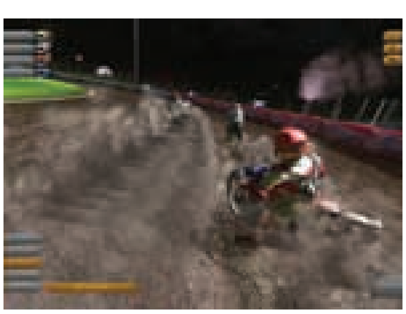
Оригинальное название:
FIM Speedway Grand Prix 3
Страна происхождения:
Польша
Жанр:
racing.motorcycle.motocross
Зарубежный издатель:
Techland
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Techland
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/fim3y



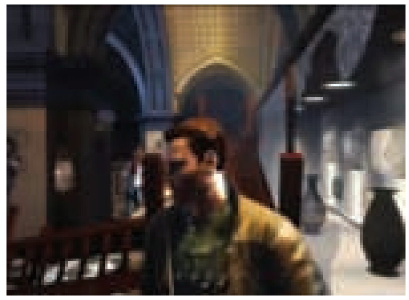
PC (1 DVD)

От Techland можно ждать чего угодно. При минимальном бюджете поляки способны преподнести и приятные сюрпризы вроде Call of Juarez и Xpand Rally, и вопиющие поделки типа FIM Speedway Grand Prix 3, судьба которых была предрешена задолго до их рождения: спидвей – спорт не для всех, многим он покажется смертельно скучным. Четыре мотогонщика нарезают круги на овальных трассах длиной 260-400 метров с гаревым покрытием, где малейшая ошибка приводит к дисквалификации или поражению. Ни тебе необходимого как воздух разнообразия, ни тактики. Основной режим Grand Prix состоит из 11 этапов, проходящих на стадионах Европы; есть также стандартная тренировка, турниры и мультиплеер для четырех человек, но найти соперников еще сложнее, чем освоить здешнее управление. Распределение мест в зачете и вовсе решается в начале заезда – если с первых секунд плетешься в хвосте, придется глотать пыль до финиша. Другое дело – локализация, к ней претензий не предъявишь. Русский диктор вещает живо, с огоньком, помогая не заснуть в особо тоскливые минуты. Тексты читаются легко и непринужденно.

РЕЗЮМЕ Спидвей, не в обиду поклонникам этого вида спорта будет сказано, скучен до крайности. Techland попыталась это изменить – не получилось.



The Mark 2: Наследие ацтеков



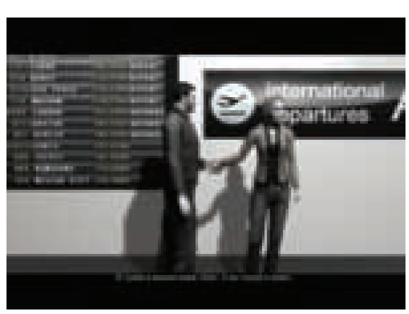
Оригинальное название:
The Protector
Страна происхождения:
Польша
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Gingerbread
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Gingerbread
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2026



PC (1 DVD)

«The Mark 2: Наследие ацтеков» – из тех игр, про которые принято говорить «так сегодня никто не делает». И это не комплимент: на дворе 2009-й, а поляки из Gingerbread увязли в начале двухтысячных. Они искренне верят, что история про поиски древнего артефакта – это увлекательно, что флэшбеки, оформленные в черно-белых тонах, – это оригинально, а одержимый стодолларовыми купюрами главный герой не слеплен по шаблону. Дальше – больше. Враги безостановочно стреляют в одну точку, укрытиями не пользуются, потому мрут как мухи. Интерактивность нулевая, за исключением часто бьющегося стекла – авторы ошибочно полагают, что чем чаще звенят разлетающиеся осколки, тем веселее. Графический движок поглощает ресурсы системы не хуже Crysis, выдавая на максимальных настройках картинку пятилетней давности. Русскоязычная версия соответствующая: опечатки принимаешь как данность, дежурную озвучку без эмоций тоже. Чего стоит археолог, чья роль сведена к сценке во вступительном ролике: после насквозь фальшивой мольбы о спасении хочется его пристрелить – к счастью, такую возможность нам предоставили.

РЕЗЮМЕ В каком-то смысле вольный римейк фильма «День Д». Без Пореченкова, отсылок к «Коммандо» и красной икры.



FIFA Manager 09



Оригинальное название:
FIFA Manager 09
Страна происхождения:
Германия
Жанр:
sports.traditional.football.management
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Bright Future
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU 1.3 ГГц, 1024 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.electronicarts.ru/games/15155,PC



PC (1 DVD)

Отдав FIFA Manager (ранее известную под именем Total Club Manager) в руки неопытной конторы Bright Future, Electronic Arts не прогадала. Немцы быстро привели серию в божеский вид, и теперь она на равных соперничает с Football Manager, а в чем-то даже ее превосходит. За прошедший год игра разрослась, так сказать, вширь: статистическая база данных пополнилась первенствами и командами. Опять сменился дизайн интерфейса, помимо новостей, стилизованных под газетные заметки The Sun, появились видеоролики, которые посвящены важнейшим событиям в клубе. Российское подразделение Electronic Arts не рискнуло переводить текст, взвалив на плечи поклонников игры это тяжелое дело. И они успешно справились с работой: уже сейчас на фанатских сайтах доступна для скачивания первая версия русификатора; в ней наверняка предостаточно опечаток, пунктуационных, орфографических и стилистических ошибок, но это дело легко поправимое. Бумажное руководство добросовестно переведено и отредактировано, со своей основной миссией – введением пользователя в курс дела – оно справляется просто превосходно.

РЕЗЮМЕ Шаг вперед для FIFA Manager. Нововведений кот наплакал, но мы довольны – главный конкурент Football Manager 2009 стал краше и реалистичнее.

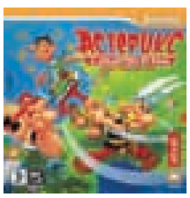


Астерикс и лекарство от Рима



Оригинальное название:
Asterix: The Gallic War
Страна происхождения:
Великобритания

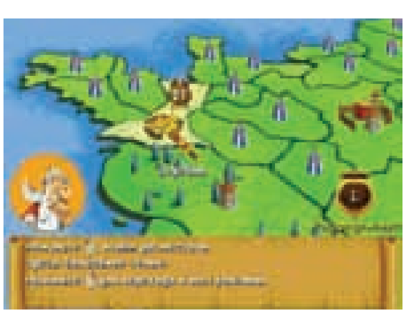
Жанр:
strategy.turn-based
Зарубежный издатель:
Infogrames
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Warthog
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 300 МГц, 256 RAM, 16 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2098



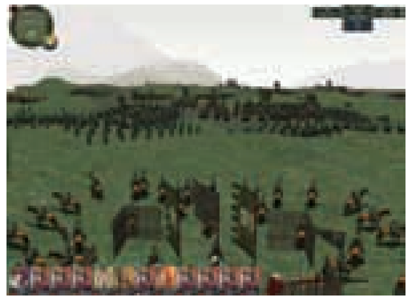
PC (1 CD)

Среди игроков и журналистов бытует мнение, что наибольшее количество «бракованных» локализаций выходит осенью, когда отечественные компании вынуждены в сжатые сроки заниматься переводом и адаптацией сразу нескольких игр. При этом страдают и титаны калибра Far Cry 2 и Fallout 3, и крепкие середнячки. «Астерикс и лекарство от Рима» – классическая жертва спешки. Ляпы поджидают уже на обороте обложки («7провинций») и преследуют на протяжении всей игры («продакт-мэнеджер» в разделе «Создатели»). Встречаются также лишние символы, слова зачастую налезают друг на друга, комбинация Alt+Tab волшебным образом меняет цвет шрифта. Про достойное оформление и речи не идет – игра увидела свет восемь лет назад; как ни старались в «Акелле», шрифты подобраны плохо – они трудночитаемы и сливаются с фоном. Самое приятное впечатление оставил актер, подаривший голос друиду Панорамиксу, – вот кто никуда не спешил и отработал свой хлеб! В обучающем режиме он дает дельные советы и рассказывает, как в кратчайшие сроки освободить галльские земли от гнета Юлия Цезаря.

РЕЗЮМЕ Довольно необычный гибрид пошаговой стратегии, варгейма и аркады. В главных ролях – Астерикс, Обеликс и Панорамикс.



Sango 2. Война династий



Оригинальное название:
Sango 2
Страна происхождения:
Канада

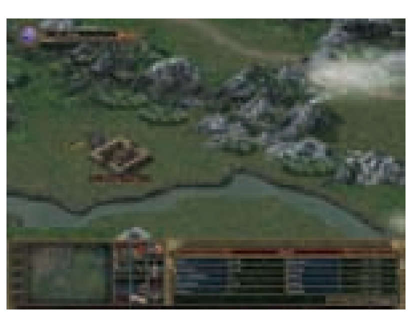
Жанр:
strategy.historic
Зарубежный издатель:
Magitech
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Magitech
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
2.2 ГГц , 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
akella.ru/Game.aspx?id=2052



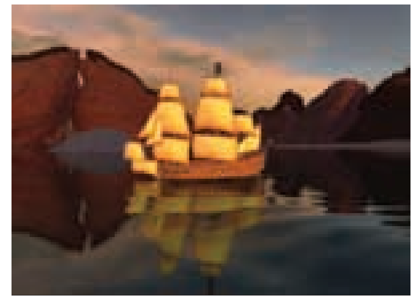
PC (1 DVD)

Ужасно давно, когда Сид Мейер еще был молодым голубоглазым блондином двухметрового роста, а отдаленные предки великих Paradox Interactive и The Creative Assembly весело резвились в питательном бульоне мирового океана разработки, не помышляя даже о выходе на сушу… В общем, в те далекие времена (вы удивитесь!) уже существовала разумная жизнь. Геймеры-писишники среднего и младшего возраста, верно, и не слыхали про студию KOEI, а вот умудренные сединами стратеги наверняка зажмурятся и припомнят древний хит – Romance of the Three Kingdoms 2. Как ни странно, KOEI все еще делает игры для компьютеров и теперь выпускает Romance of the Three Kingdoms XI. А перед нами – простой и незамысловатый клон той самой великой игры, одной из лучших статегий прошлого. Управляем городами, прокачиваем генералов, передвигаемся в пошаговом режиме по древнему Китаю да воюем в реальном времени. В целом – все банально, количество родов войск жестко урезано до трех – мечники, копейщики и конница, конечно, замечательно ложатся на принцип «камень-ножницы-бумага».

РЕЗЮМЕ Плохая копия Romance of the Three Kingdoms, пожалуй, единственное достоинство которой – хорошая локализация.

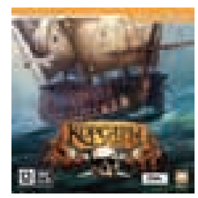


Корсары Online



Оригинальное название:
Pirates of the Burning Sea
Страна происхождения:
США

Жанр:
role-playing.MMO. nautical
Зарубежный издатель:
Sony Online Entertainment
Российский издатель:
Akella Online
Разработчик:
Flying Lab Software
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.corsairs-online.ru



PC (2 DVD)

Самая красивая морская MMORPG «Корсары Online» стартовала 31 октября. С этого момента русские геймеры обрели долгожданную возможность ходить по морю, торговать, брать на абордаж, осаждать порты и сражаться на суше, при этом общаясь между собой и с игрой на родном языке. Готовьтесь к серьезной работе: герою предстоит выполнить немало миссий, прежде чем он обретет первый «настоящий» корабль. Увы, базовые корыта новичков не позволяют участвовать во впечатляющих PvP-сражениях. «Проблему» малой сексапильности девушек-капитанов Flying Labs решила в ноябре, выпустив английский патч. Акелловцы клятвенно обещают не отставать с модификацией локализованной версии, поскольку с точки зрения технологии обновлять «Корсаров Online» проще, чем русский Everquest II. Пока же в переводе хватает обычных огрехов – то тексты не вмещаются в рамки, то персонажи выдают английскую речь при русских субтитрах (впрочем, последнее «так и задумано», и переозвучки ждать не стоит). Наряду с обычным, отечественным поклонникам сериала предложено коллекционное издание – в коробке вы найдете попугая (виртуального), игральные кости, карту на ткани, «золотые» монеты и другие сокровища.

РЕЗЮМЕ Многопользовательское продолжение великих «Корсаров» – на русском и в коллекционной версии. Браво!





ИЩЕШЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?
WANTED!
Дико западное приключение
Добро пожаловать
на Дикий Запад!
RevistroniC
gfi
NOBILIS
Руссо Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
Fenimore Fillmore's REVENGE © 2008. Revistronic® is a registered trademark of Life Line Entertainment S.L. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 GFI. All rights reserved.

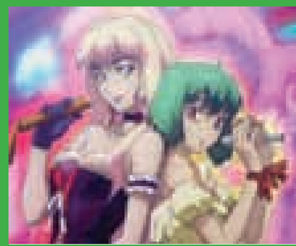
Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

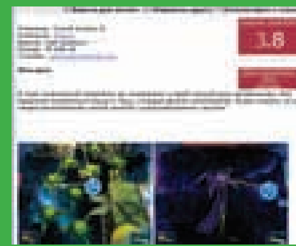
Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



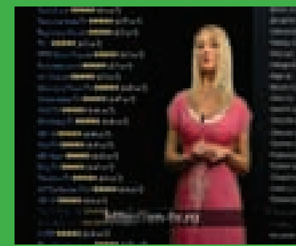
Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV





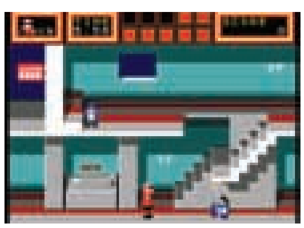
Другие игры геймера

15 января
Вернуться, наконец, в человеческое обличие после долгих новогодних каникул.

18 января
Посмотреть сериал Xam'd: Lost Memories. Если хватит сил все 26 эпизодов в один день.

24 января
Сходить на мюзикл «Красавица и чудовище». Там действительно изумительные костюмы и очень красивые декорации.

26 января
Почитать книгу Джоан Роулинг «Сказки барда Бидля».







Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Адские клешни

Это про кран-машины. Перед вами действительно материал про механические клешни. Сам, если честно, удивляюсь. Но раз в прошлом номере обещал (и кто меня за язык тянул), теперь придется отдуваться. Итак, приглашаю в полный загадок и тайн жестокий мир кран-машин.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Главный вопрос: почему эти сволочи роняют игрушку, как только поднимут ее наверх?! Ответ, на самом деле, прост – потому что они запрограммированы именно так и делать. В самых продвинутых кабинетах владелец может выставить в настройках процент побед (18, например), а умный автомат, если нужно, будет ронять, промахиваться и не доставать до приза ровно в 82 случаях из ста. Кран может ослабнуть прямо во время раунда, и вам останется только недоумевать, как от малейшей тряски плюшевый медведь сорвался вниз. В Toy Story есть сцена, в которой хулиган Сид Филипс клешней достает Базза Лайтйира из автомата всего лишь за минуту. В реальности этот эпизод длился бы полчаса.

Но это в новых кабинетах, бывают механизмы и попроще. Если автомат выглядит потрепанным и старомодным, в нем, скорее всего, мощность крана выставляется заранее. И чем дороже игрушки на поле, тем сила обычно ниже. Здесь в дело вступают уже навыки игрока – вы должны найти кабинет с хорошей хваткой, но в то же время убедиться, что призы его не продаются в соседней палатке по пять рублей.

Наконец, самыми честными автоматами можно считать те, которые управляются вовсе без рукоятки, двумя кнопками. Одна отвечает за движение клешни вглубь коробки с игрушками, вторая – за отклонение ее в сторону. Опускается кран автоматически, как только обе кнопки хоть раз были нажаты. Тут попасть по призу уже довольно сложно, и процент выигрыша небольшой. Из-за этого краны такого типа часто оказываются самыми хваткими.

Все это, конечно, замечательно, скажете вы. Но зачем нам вообще играть в эти штуковины, если в призах одни зайчики да мишки? И действительно, на Западе в такие аркады чаще всего подкладывают мягкие игрушки или сладости. А за них сражаться както не комильфо. На Востоке, как обычно, другой подход к проблеме.

Автоматы-краны называют в Японии UFO Catcher (одноименный автомат в 1985-м выпустила Sega, название прижилось), и популярны они среди всех слоев населения. Призы здесь найдутся для каждого. Уставшему рабочему – лапша в стаканчике или живой лобстер, женщинам и детям – игрушки и сладости, интеллигенции –



Поймать лобстера – еще пол дела. Его потом нужно еще куда-то как-то донести.

УМНЫЙ АВТОМАТ, ЕСЛИ НУЖНО, БУДЕТ РОНЯТЬ, ПРОМАХИВАТЬСЯ И НЕ ДОСТАВАТЬ ДО ПРИЗА РОВНО В 82 ПРОЦЕНТАХ СЛУЧАЕВ.



Sega – главный производитель японских моделей кран-машин.



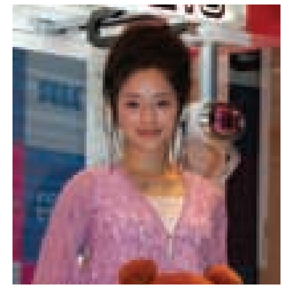
А вам, видите ли, плюшевую игрушку тяжело поймать.

Скорее в номер!

На американской выставке IAAPA была впервые показана аркадная версия Guitar Hero – похоже, авторы популярного музыкального сериала решили окончательно добить Konami с ее GuitarFreaks. Создает автомат западная студия Raw Thrills (Big Buck, Fast & Furious), а сама игра окажется лишь улучшенной версией третьей части. Разве что гитары в аркаде должны стать более реалистичными и, конечно же, прочными.

Хочу!

Автоматы-краны можно найти везде и всегда. Другой вопрос – где найти такой кабинет, который не обманет наивного игрока. Ничем не можем помочь: здесь нужно самому ходить по магазинам, следить за чужыми неудачами и искать краны, у которых хватка посильней.





Такую фигурку Нами из One Piece первое время достать можно было только в автоматах Ufo Catcher.

книги и диски, тунеядцам и лодырям – анимешные фигурки, одежда для косплея и прочая ерунда. Если вы, читатель, вдруг оказываетесь в Японии и в кармане имеете всего 500 иен (рублей 150, то есть), можете либо купить две порции лапши, либо попытать удачу и постараться вытащить из Ufo Catcher сразу три упаковки быстрорастворимого обеда. Я вас не специально в «уставшие рабочие» записал. Это так, для примера.

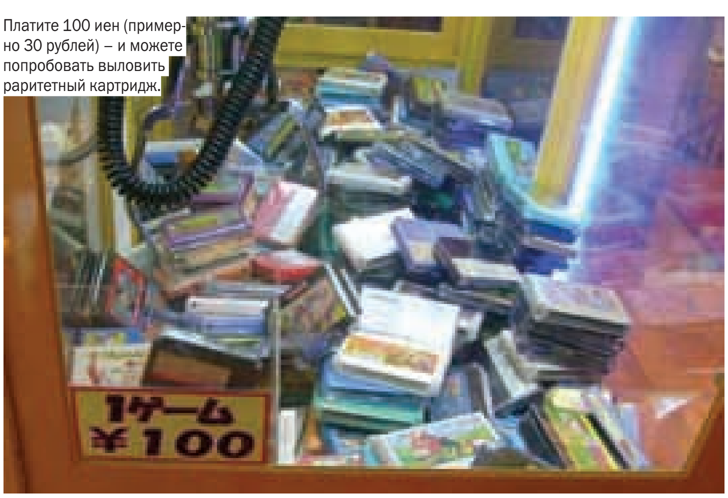
Автоматы-краны, как видите, прочно интегрированы в японскую культуру. Но не думайте, что здешним любителям халявы сладко живется: поймать приз тут даже сложней, чем в наших аркадах. У восточных кранов всего две «лапки», в то время как у наших обычно три. Как же тогда достают игрушки хитрые японцы? Конечно же, хитрыми японскими трюками. Один из них – позвать работника аркады и попросить его переложить приз на видное место. Что самое удивительное, автомат правда открывают и игрушку действительно кладут на видный пятачок. Такие тут нравы.

Но даже с самой удачной точки приз нужно еще суметь утащить, а это удается не всегда. Лапки-то, напоминаем, только две, и хватать предмет нужно с особенной меткостью. А меткость – конек не каждого японца. Многие предпочитают использовать ловкие трюки: они не поднимают приз в воздух, а просто сталкивают его краном. Клешня опускается и, широко раскрываясь, выталкивает вещь прямо в лунку. На каждый из многих видов призов у опытных игроков есть своя хитрость: чтобы достать запакованную фигурку, например, иногда пытаются вогнать лапку крана прямо внутрь коробки. Сделать это непросто, но порой устоять и не попытать счастья японцы не могут: некоторые статуэтки выпускают ограниченным тиражом, и найти их можно исключительно в вот таких автоматах. Ну а как ловят лобстеров на картинке, честно говоря, даже представить боязно. Но ведь ловят как-то – вот что странно.

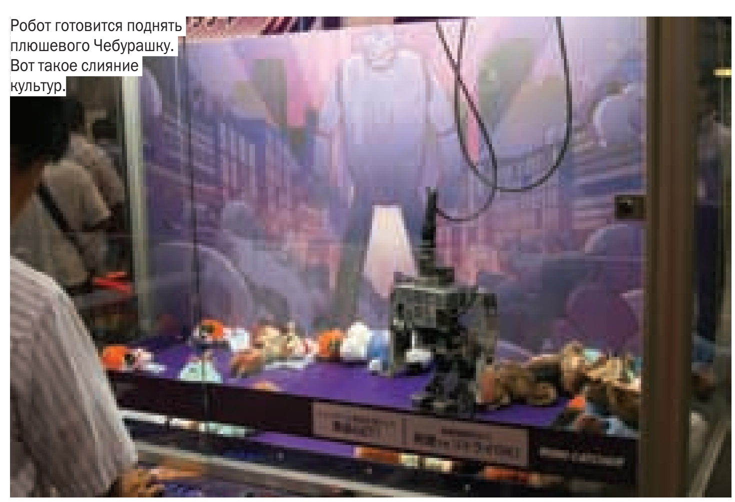
А не так давно в Японии родился представитель нового поколения автоматов-кранов: Robo Catcher. Призы ловятся здесь не клешней, подвешенной на проводке, а настоящим ходячим роботом. У игрока есть рукоятка и специальная кнопка, по нажатию которой робот нагибается и пытается поднять предмет перед собой. Получается это у него, надо думать, не очень часто. Но уже процесс должен доставлять радость.

Продолжать эту тему мы можем бесконечно, но пора, наконец, и честь знать. Хватит с нас электромеханических автоматов. Надо возвращаться к играм, у которых есть экран. Желательно плазменный. **СИ**

НЕКОТОРЫЕ АНИМЕШНЫЕ ФИГУРКИ ВЫПУСКАЮТ ОГРАНИЧЕННЫМ ТИРАЖОМ, И НАЙТИ ИХ МОЖНО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ВОТ ТАКИХ АВТОМАТАХ.



Платите 100 иен (примерно 30 рублей) – и можете попробовать выловить раритетный картридж.



Робот готовится поднять плюшевого Чебурашку. Вот такое слияние культур.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр
- Puzzle Quest: Challenge of The Warlords, £15.99
- Astro Tripper, £3.19
- PowerUp Forever, 96 Мбайт, $9.99
- Soldner-X: Himmelsstürmer, 845 Мбайт, $9.99
- GTI Club Plus, 445 руб.

Демоверсии:
- Lego Batman, 645 Мбайт

Дополнения:
- Little Big Planet: Kabuki Actor, 1 Мбайт, бесплатно
- Little Big Planet: Santa Coat and Trousers Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- Little Big Planet: Street Fighter II costume kit (Zangief, Guile, Chun-Li, Ryu), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- Age of Booty: Map Packs 1-5, 100 Кбайт, бесплатно
- Far Cry 2: Fortunes Pack, 61 Мбайт, $9.99
- GRID: 8-Ball Additional Content, 171 Мбайт, £6.29
- Naruto: Ultimate Ninja Storm: Pack 2, 100 Кбайт, бесплатно
- Soulcalibur IV: Customization Equipment 4, 3 Мбайт, 35 руб.
- High Velocity Bowling: Tiff's Big Zero Trick Shot Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- High Velocity Bowling: Gearhead Ball Pack, 7 Мбайт, $0.99
- Star Wars: The Force Unleashed: Apprentice Mission Pack, 995 Мбайт, £7.99
- Star Wars: The Force Unleashed: Character Pack 2, 238 Мбайт, £3.99
- Tom Clancy's EndWar: Escalation Expansion Pack, 331 Мбайт, £7.99
- Mercenaries 2: World in Flames: Blow It Up Again Content Pack, 389 Мбайт, бесплатно
- Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore 2: New Downloadable Tracks, 15-54 Мбайт, $1.49/шт.
- Guitar Hero World Tour: The Smashing Pumpkins Track Pack («G.L.O.W.», «The Everlasting Gaze», «1979»), 121 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero World Tour: Nirvana Track Pack («You Know You're Right», «Sliver», «Negative Creep»), 83 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero World Tour: European Track Pack 01, 98 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Rock Band: Miranda Cosgrove «Headphones On», бесплатно
- Rock Band: New Downloadable Tracks, 17-40 Мбайт, £0.99-0.59/шт.
- Rock Band: No Doubt: The Singles 1992–2003, 434 Мбайт, £9.99 или £0.99/шт.

Topatoi

PSN АНОНС

Жанр: action.platform.3D | **Издатель:** Boolat | **Разработчик:** Boolat | **Дата выхода:** 2009 год

Topatoi – одна из первых игр для PS3 из-под пера восточноевропейских разработчиков, а если точнее, то наших славянских братьев – донецкой команды «Булат» (у нас они известны, например, по гонкам «Тормозилки»). Главный герой Tapatoi – исследователь Раф, чей корабль потерпел крушение. И теперь в течение всей игры ему придется искать запчасти для починки судна, да заодно вызволять подружку, которую похитили невесть откуда набежавшие монстры. К счастью, всегда под рукой гироскопический вездеход ATG, внешне чрезвычайно напоминающий юлу, – ведь с его помощью можно преодолеть все препятствия на пути к спасению. Но управлять чудо-машиной непросто – «юлу» предстоит раскручивать, да не абы как, а по науке. И от этого зависит не только поведение, но и способности вездехода. Их мы будем получать, собирая энергетические заряды, разбросанные кем-то по округе.

Как обычно, разработчики обещают множество разнообразных миров, каждый со своими особенностями, напрямую влияющими на геймплей. Разумеется, просто так весело кататься по неизведанным землям не дадут – вышеупомянутые монстры будут всячески пакостить Рафу. Но все же большую часть времени придется с помощью ATG решать разные пазлы – специально для них булатовцы заготовили всамделишную физику. Графика для PSN-игры выглядит впечатляюще, и это придает еще больше уверенности в будущем успехе украинцев. Надеемся, Topatoi станет своего рода катализатором, и в дальнейшем мы будем встречать на виртуальных консольных просторах все больше и больше отечественных игр. Даешь «Петьку» на Xbox Live!

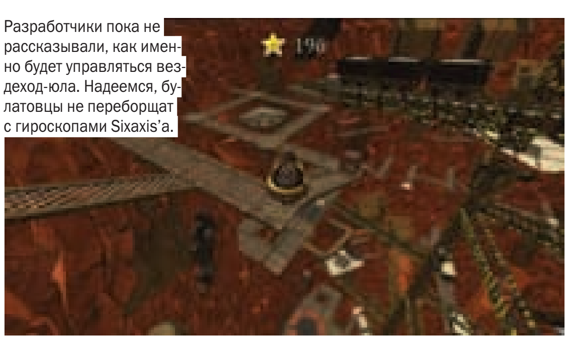
Алексей Косожихин

СПЕЦИАЛЬНО РАДИ ПАЗЛОВ ЗАГОТОВИЛИ ВСАМДЕЛИШНУЮ ФИЗИКУ.

Светящийся куст – фрагмент головоломки или просто фонарь?



Разработчики пока не рассказывали, как именно будет управляться вездеход-юла. Надеемся, булатовцы не переборщат с гироскопами Sixaxis'а.



Выглядит Topatoi на ура – ей есть чем блеснуть и перед иными «дисковыми» играми.



› Interpol

XBLA АНОНС

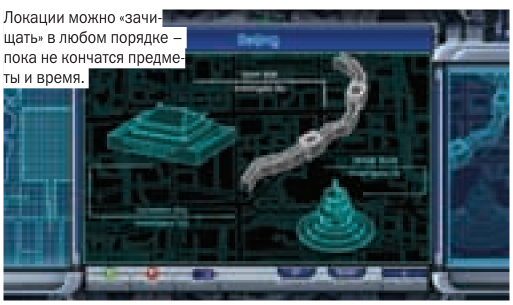
Жанр: special.puzzle.pixel-hunting | **Издатель:** TikGames | **Разработчик:** TikGames | **Дата выхода:** зима 2009 года

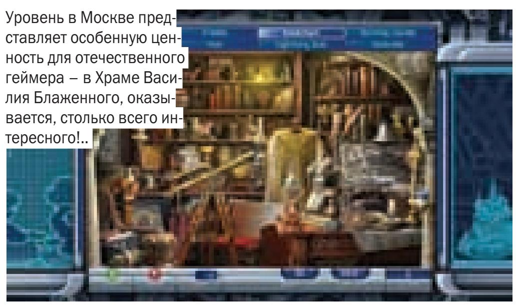
Как вы думаете, какой жанр все никак не приживется на консолях? Нет, мы говорим не о стратегиях (они-то как раз потихоньку осваиваются), а о… квестах. Однако некоторыми путями все же их можно адаптировать к приставочным реалиям. Например, отказаться от вечно мельтешащего на экране персонажа, комбинирования предметов в инвентаре и утомительных плутаний из локации в локацию. Так задумала компания TikGames, и вот уже совсем скоро свет увидит Interpol – квинтэссенция пиксельхантинга. Признаться честно, у игры даже есть какая-то история – в лице агента Интерпола мы преследуем злодейского Доктора Хаоса (не путать с Хаусом) по всему миру. Преследование заключается в том, что мы прибываем в какой-нибудь красивый город, например, в Сан-Франциско или Пекин (доподлинно известно, что по Нарьян-Мару Доктора Хаосы шастать почему-то брезгуют), и принимаемся на нескольких «ключевых локациях» выискивать определенные предметы. На все про все отводится ограниченное время, которое можно увеличить, найдя на месте преступления специальную карточку или еще какой другой бонусный предмет. В поисках помогут лупа и набор подсказок, которыми «оснащен» каждый предмет. Когда игрок отыщет все ключевые вещи (или, что более вероятно, просто по истечении отведенного времени), его оставят один на один с экраном статистики по итогам расследования: узнаете, сколько набрали очков, и полагается ли за проделанную работу какое-нибудь звание.

Пока не слишком оригинально? А вот до чего разработчики «нормальных» квестов пока как-то не додумались, так это до кооперативного мультиплеера – тут работники TikGames настоящие пионеры. В Interpol можно будет собрать команду из четырех человек, которые вместе – либо через Xbox Live, либо на одной консоли – займутся поимкой злодея.

Алексей Косожихин

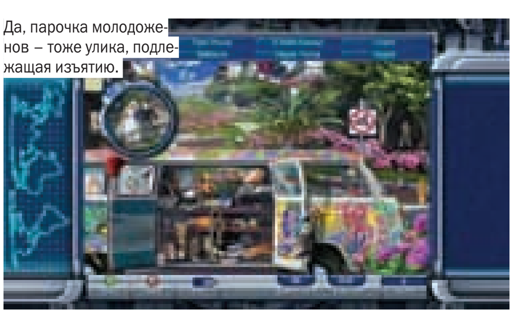
УЖЕ СОВСЕМ СКОРО СВЕТ УВИДИТ INTERPOL – КВИНТЭССЕНЦИЯ ПИКСЕЛЬХАНТИНГА.

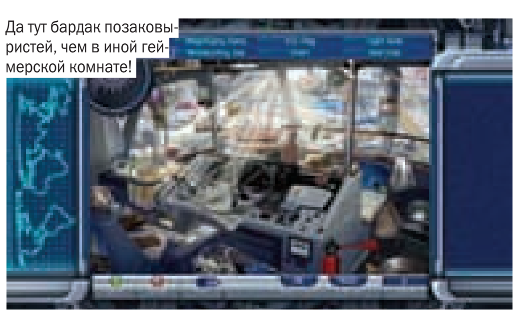

Локации можно «зачищать» в любом порядке – пока не кончатся предметы и время.


Уровень в Москве представляет особенную ценность для отечественного геймера – в Храме Василия Блаженного, оказывается, столько всего интересного!..



Лупа поможет выделить нужную деталь из окружающего мусора.

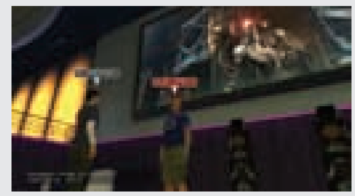

Да, парочка молодоженов – тоже улика, подлежащая изъятию.


Да тут бардак позаковыристей, чем в иной геймерской комнате!

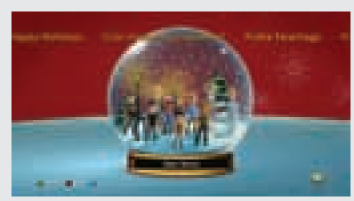
Новости

Алексей Косожихин

Главная новость выпуска – долгожданный запуск социального сервиса Home для PS3. Sony уж с ним тянула, как могла, но обещание сдержала – все желающие посетили «Дом» в 2008 году. Однако статус беты накладывает свои ограничения – во время запуска клиент выдавал какие угодно ошибки, но категорически отказывался запускаться. Даже сейчас, на момент написания этой новости, с русскоязычных консолей войти в Home невозможно, если не поменять язык на какой-нибудь другой. Но и эта хитрость стопроцентной гарантии не дает.



Microsoft со своей стороны баррикад уже отстрелялись и теперь все внимание уделяет рождественским праздникам. В Live выложена бесплатная premium-тема, заботливо укутывающая дашборд снегом, а в разделе Spotlight появилось специальное приложение-шутка – виртуальный «снежный шар», внутри которого «живут» аватары друзей из вашего френд-листа. Ожидаются и другие сюрпризы, о которых мы пока еще ничего не знаем.



Тем временем, в Sony тоже приготовили рождественский подарок. Декабрьский выпуск развлекательно-новостной передачи Qore (между прочим, в нем – демка Flock) доступен в американском PS Store совершенно бесплатно. Ну а в честь выхода Resistance 2 весь допконтент к первой части раздается даром.

Bethesda наконец-то сообщила подробности первого дополнения к Fallout 3 – Operation Anchorage. В нем нам предстоит «на симуляторе» пережить знаменитую битву освобождения Аляски от Китайской Красной Армии. Разумеется, в дополнении найдется новое оружие и броня (их можно будет, кстати, перетащить и в основную игру), а также новый перк под названием Covert Ops. Прохождение этого сайдквеста отнимет примерно четыре часа, что, конечно, не сравнится с Shivering Isles для The Elder Scrolls IV: Oblivion, но зато и стоит куда меньше – всего 800 MP.



Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр

- Meteos Wars, 172 Мбайт, 800 MP
- PowerUp Forever, 133 Мбайт, 800 MP
- Banjo-Kazooie, 48 Мбайт, 1200 MP
- Super Street Fighter II Turbo HD Remix, 367 Мбайт, 1200 MP
- A Kingdom for Keflings, 68 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:

- Sonic Unleashed, 187 Мбайт
- Biohazard 5, 472 Мбайт

Дополнения:

- Tom Clancy's EndWar: Escalation Expansion Pack, 442 Мбайт, 800 MP
- Lips: Holiday Music (Andy Williams «It's The Most Wonderful Time Of The Year», Sister Hazel «The Dreidel Song», Elvis Presley «Blue Christmas), 39-72 Мбайт, 160-180 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: The Smashing Pumpkins Track Pack («G.L.O.W.», «The Everlasting Gaze», «1979»), 108 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Nirvana Track Pack («You Know You're Right», «Sliver», «Negative Creep»), 70 байт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: European Track Pack 01 (Negrita «Mama Mae», Sportfreunde Stiller «54 74 90 2010», BBBrunes «Dis Moi»), 85 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Children of Bodom «Are You Dead Yet?», Finley «Tutto Possibile», Platero y T «Hay Poco Rock & Roll», Squeeze «Tempted», Tokio Hotel «Ready, Set, Go!», All-American Rejects «Real World», The Naked Brothers Band «I Don't Want to Go to School», The Naked Brothers Band «Body I Occupy»), 17-40 Мбайт, 80 MP/шт.
- Rock Band: Miranda Cosgrove «Headphones On», 28 Мбайт, бесплатно
- Rock Band: No Doubt: The Singles 1992–2003 («Ex-Girlfriend», «Just a Girl», «Don't Speak», «Simple Kind of Life», «Spiderwebs», «Running», «Excuse Me Mr.», «Underneath It All», «Hella Good», «Sunday Morning», «Bathwater», «Hey Baby», «It's My Life»), 437 Мбайт, 1600 MP или 160MP/шт.


Sonic Unleashed
Демо


Banjo-Kazooie
XBLA-игра


Biohazard 5 (Japan only)
Демо

› Beat'n Groovy ★★½☆☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: special.rhythm.music | **Издатель:** Konami | **Разработчик:** Voltex | **Размер:** 124 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

Бемани-автомат Pop'n Music от Konami пользовался бешеной популярностью в Японии. Идея игры была проще некуда: по девяти полосам двигались цветные прямоугольники, в момент их прохождения через линию внизу экрана игрок должен был бить по соответствующей кнопке. Автомат предлагал множество песен, различавшихся по сложности: от откровенно детских до таких хардкорных, что были под силу только профессионалам. Разумеется, когда Konami анонсировала адаптацию для западного рынка, фэны пришли в восторг. Сейчас им остается только рвать волосы на голове, потому что Beat'n Groovy выглядит как нелепая пародия на Pop'n Music, главная цель которой – поиздеваться над верными фанатами. В игре только девять мелодий, и лишь некоторые из них позаимствованы из предыдущих частей исходного сериала. У каждой «песни» – графа сложности, но при возможном максимуме в девять баллов самые сложные из них в оригинальной Beat'n Music оценены только на «тройку». Это дает нам надежду на будущий DLC – новые «уровни» посложнее точно не помешают.

С переходом на геймпад Xbox 360 пострадало и управление – вместо девяти кнопок нам теперь предлагают на выбор три или пять. Игра на трех клавишах гарантированно вгоняет в сон, а на пяти – заставит немало поматериться, потому как придется часто использовать крестовину, которая на сложных участках не всегда адекватна. В общем, попробуйте ввести на стартовом экране общеизвестный Konami code – тогда управление переключится на чуть более удобные шифты и курки.

К слову, если подключить к приставке камеру, вместо дольбежки по кнопкам можно будет размахивать руками, вот только устанете вы довольно быстро – не рассчитана на это игра. Однопользовательские режимы оригинальностью не отличаются: нам предлагают проходить песни либо по одной, либо все сразу. Мультиплеер уже немного интереснее – но только на пяти кнопках. И хотя более интересной Beat'n Groovy от этого не становится, в погоне за ачивментами с ней можно провести не один час, и даже получить удовольствие.

Алексей Косожихин

КОГДА KONAMI АНОНСИРОВАЛА АДАПТАЦИЮ ДЛЯ ЗАПАДНОГО РЫНКА, ФЭНЫ ПРИШЛИ В ВОСТОРГ.



Анимация персонажей завязана на успехи игроков. Танцуйте получше – несите в мир радость!


В VS-режиме нам дают подсмотреть, как играет соперник. Но только не в онлайне.


Девочка слева выиграла, сыграв только одну «ноту». У нас так, увы, не получалось.

Ретроклассика

PS one Classics:

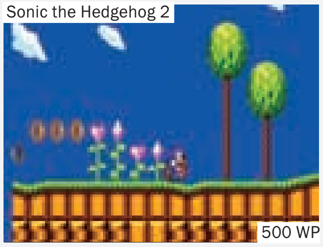
- Command & Conquer: Red Alert: Retaliation, 170 руб.
- Jet Rider, 170 руб.
- Jet Rider 2, 170 руб.

Xbox Originals:

- нет

Virtual Console:

- Metal Slug 2, Neo Geo, 900 WP
- Space Invaders: The Original Game, SNES, 800 WP
- Forgotten Worlds, SMD, 800 WP
- Impossible Mission II, C64, 500 WP
- Last Ninja 3, C64, 500 WP
- Boogerman: A Pick and Flick Adventure, SMD, 800 WP
- Sonic the Hedgehog 2, SMS, 500 WP


Sonic the Hedgehog 2
500 WP

› Super Street Fighter II Turbo HD Remix ★★★★☆ PSN/XBLA НОВИНКА

Жанр: fighting.2D | **Издатель:** Capcom | **Разработчик:** Backbone Entertainment | **Размер:** 368 Мбайт | **Зона:** 🇺🇸 | **Цена:** 1200 MP/ $14.99

Римейк Super Street Fighter II Turbo грозил оказаться полным провалом: один из самых продаваемых выпусков легендарного файтинга, доверенный сторонней студии, мог в одночасье растерять все, за что любили оригинал. Но обошлось. То, что нас ждет настоящий хит, стало ясно уже после выхода бета-версии; ну а в день полноценного релиза игроки столкнулись с принципиально иной проблемой: фактически, релиз оказался той же самой игрой, авторы которой вместе с достоинствами не поленились воссоздать и недостатки, причем подчас до безобразия нелепые – вплоть до неправильно прорисованных конечностей и постыдной двухкадровой фоновой анимации.

В SSFIITHDR есть возможность выбрать между классическим геймплеем и графикой и новым, подтянутым до HD-мерок изображением и переработанной боевой системой. К большому удивлению, перестановки коснулись не только раскладки (то есть «освеженный» move list предполагает новые комбинации кнопок для выполнения старых приемов), но и баланса. Некоторым ударам занизили урон, другим, напротив, повысили, третьи же попросту стали ненужными. За счет этих перемен играть стало ощутимо проще, однако вряд ли преданные сериалу геймеры оценят новые веяния по достоинству. Например, то, что теперь «lightning legs» Чунь Ли делается одной кнопкой, конечно, очень удобно, да только с таким уроном пользы от удара нет никакой, и, следовательно, одной тактикой игры за китаянку становится меньше. Впрочем, найдутся и новые.

Визуальная же часть впечатление производит двоякое. С одной стороны, никто не мешает вернуться к оригинальным спрайтам, с другой – хочется посмотреть на игру в HD, и тогда сталкиваешься либо с неприязнью к работе UDON, либо с подсчетом вернувшихся графических недоработок. Впрочем, графика имеет все шансы показаться идеальной. И тогда можно простить трюк с trial-версией (предусматривающей только локальный мультиплеер), и «заторможенная» анимация бойцов, и даже небрежно нарисованные захваты вдруг становятся «фансервисом». В этом плане и сама SSFIITHDR – в большей степени один из лучших за последние годы фансервисов, нежели превосходный римейк.

Евгений Закиров







UDON – так называют себя ответственные за арт к Super Street Fighter II Turbo HD Remix люди – являются не только и не столько творческим коллективом, занятым созданием комиксов по Street Fighter, но и издателем японской манги, а также альбомов иллюстраций по файтингам компании Capcom. Их влияние на графический стиль SSFIITHDR трудно не заметить. И понравится нынешняя их работа, к сожалению, не всем.

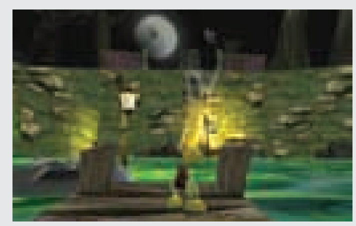


Новости

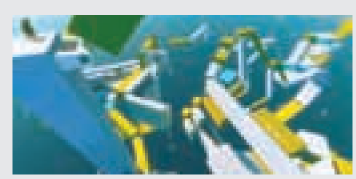
Activision планирует выпустить 2-3 набора скачиваемого контента для шутера Call of Duty: World at War, и начать готова уже с февраля. Если верить обещаниям, это будет что-то совсем необычное, «не то, что обычно делают». Интригует, не правда ли? Но, если честно, мы сомневаемся, что Treyarch удастся обставить в плане оригинальности дополнения к Burnout Paradise от Criterion.



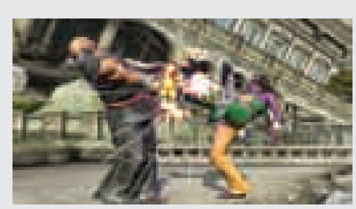
ESRB выставила для Sony рейтинги к двум скачиваемым играм. Первая – Medal of Honor, классический шутер с PS one – конечно, хороша, но не она привлекла наше внимание. Вот вторая игра в списке гораздо более примечательна. Дело в том, что Rayman 2 Revolution вышла изначально на… PS2. Что это значит? Неужели Sony наконец-то решилась распространять через PS Store и PS2-тайтлы?

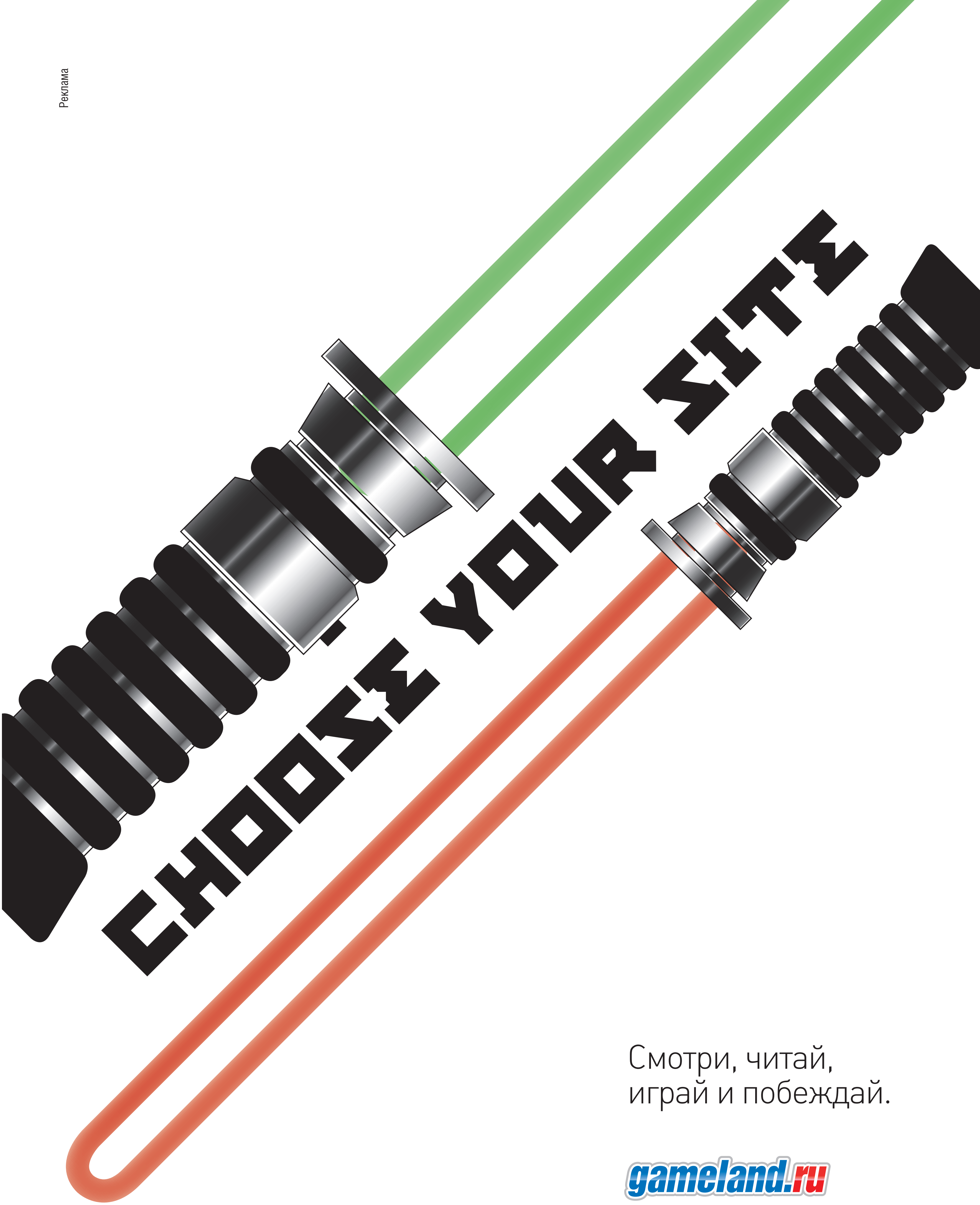


DICE раскрыла кое-какие подробности, касающиеся DLC для Mirror's Edge. Time Trial Map Pack представляет собой семь карт для пробежек на время и появится на PSN и Xbox Live уже в январе. Набор планируется распространять по $10/800 MP, при этом владельцы PS3-версии игры получат одну дополнительную карту бесплатно (как ранее и обещали разработчики).



Релиз консольной версии Tekken 6 еще совсем не скоро, но разработчики уже начинают рассуждать о скачиваемом контенте. По их словам, им бы очень хотелось сделать его разным для разных консолей (игра-то, как вы помните, выходит теперь и на Xbox 360), но с Sony и Microsoft очень трудно об этом договориться.




CHOOSE YOUR SITE
Смотри, читай,
играй и побеждай.
gameland.ru

Онлайн

Современные интернет-технологии

› IP-телефония: союз Интернета и телефона

Интернет растет с каждым днем, он поглощает все больше и больше компьютерных систем, без него многие просто не представляют свое существование. Давайте посмотрим на самые посещаемые виды ресурсов. Безусловно, первую строчку занимают поисковые системы. Это неудивительно, Интернет достиг немыслимых размеров, и найти интересующую информацию, не используя поисковую систему, крайне сложно. А на втором месте, «дыша в затылок» поисковым системам, обосновались, конечно же, различные социальные сети. Исходя из этих данных видно, что пользователи Интернета крайне нуждаются в общении. Да что тут говорить, человек вообще по своей природе не может обойтись без общения. Но как же общались люди, скажем, лет 15 назад, когда Интернет был сетью для «избранных», а социальных интернет-сетей не было и в помине? Конечно же, посредством телефона. Телефон до сих пор остается самым распространенным средством общения на расстоянии. И, конечно же, Интернет и телефон, а точнее технологии, с помощью которых они построены, пересеклись, породив на свет технологию под названием IP-телефония.


ТЕКСТ
Дмитрий Тутыхин

IP-телефония или VoIP (Voice over IP) – это технология, которая предназначена для передачи речевых сигналов в Интернет и, тем самым, связывает интернет-технологии и технологии телефонные. До появления данной технологии телефонные сети, то есть сети с коммутацией каналов и IP-сети или Интернет, в которых использовался механизм коммутации пакетов, существовали независимо друг от друга и использовались по-разному. IP-сети использовались для передачи данных, а телефонные сети – для передачи гол осовой информации.

Отличие телефонии обычной от IP-телефонии в том, что в простом телефоном звонке подключение между собеседниками устанавливается через телефонную станцию исключительно с целью разговора. Далее голосовые сигналы передаются по телефонным линиям через выделенное подключение. В случае же с IP-телефонией сжатые пакеты данных поступают в Интернет с адресом назначения. Каждый пакет данных проходит собственный путь до адресата, по различным маршрутам. Для адресата пакеты данных перегруппировываются и декодируются в голосовые сигналы оригинала. Давайте рассмотрим более подробно, как функционирует IP-телефония.

Как работает IP-телефония

Итак, в системе IP-телефонии голос как аналоговые колебания существует только в телефонной трубке или микрофоне, далее голос оцифровывается и передается по IP-сетям уже в виде пакетов данных. Каждый такой пакет имеет порядковый номер, адреса точек приема и передачи, а также информацию для коррекции возможных ошибок. Для того чтобы пакеты были направлены нужному получателю, используется обычный IP-адрес, такой же, какой используется в сети Интернет. После отправки пакета, в соответствии с IP-адресом получателя, осуществляется маршрутизация, то есть обеспечение доставки пакета получателю через Интернет. После доставки полученный пакет преобразуется обратно в аналоговый вид и поступает в телефонную линию. Отправленные пакеты часто могут доходить до адресата не в той последовательности, в какой были отправлены, поэтому необходимо в первую очередь накопить определенное количество доставленных пакетов и восстановить правильную последовательность. Для восстановления исходного объема упорядоченных данных используются порядковые номера пакетов. Очень важной вещью для IP-телефонии является динамика передачи сигнала. Максимальная задержка звука может составлять 300-400 миллисекунд в зависимости от того, сколько времени требуется аппаратному оборудованию, чтобы создать цифровой аудио-сигнал. Человеческое ухо практически не воспринимает задержку в 150 – 300 тысячных долей секунды, и качество связи считается хорошим. Но если пакет опаздывает хотя бы на полсекунды, речь становится неразборчивой. Аналогично и при потере части пакетов – 1% утерянной информации почти незаметен, а если пропадает 3-5% «кусочков», связь существенно ухудшается; при потере 15-25% данных, вместо голоса собеседника вы услышите только «кваканье» и «хрюканье». С целью минимизации потери сигнала ведущие организации по стандартизации разрабатывают новые протоколы, а производители поставляют качественно новые, современные решения в области IP-телефонии, позволяющие избежать пропадания голоса.

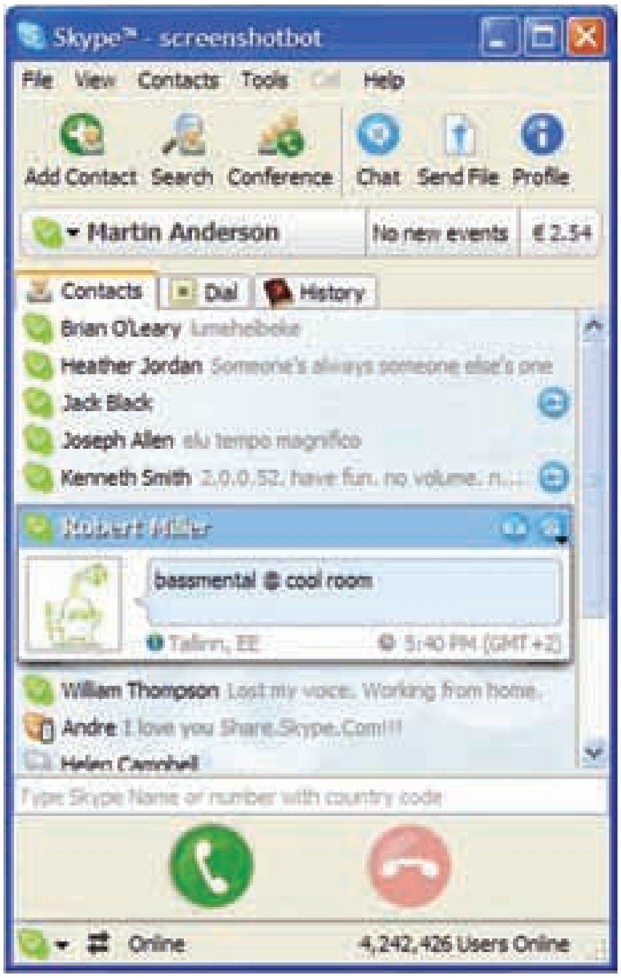
Архитектура IP-телефонии

Согласно рекомендации Международного Телекоммуникационного Сообщества (ITU) под порядковым номером H.323, сеть IP-телефонии представляет собой набор следующих, соединенных между собой по IP-сети, устройств:

- Шлюз. Это необходимое в сети IP-телефонии устройство. Оно подключается к IP-сети и к телефонной сети и выполняет следующие функции:
  - Ответ на вызов абонента учрежденческой мини-АТС (PBX) или абонента телефонной сети общего пользователя (PSTN).
  - Установление соединения с удаленным шлюзом.
  - Установление соединения с вызываемым абонентом PBX/PSTN.
  - Сжатие, пакетирование и восстановление голоса или данных.

Таким образом, шлюз, как говорилось выше, – это необходимая часть архитектуры IP-телефонии, поскольку именно это устройство соединяет телефонную сеть с IP-сетью. Сущес-

IP-ТЕЛЕФОНИЯ ИЛИ VOIP (VOICE OVER IP) – ЭТО ТЕХНОЛОГИЯ, КОТОРАЯ ПРЕДНАЗНАЧЕНА ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ РЕЧЕВЫХ СИГНАЛОВ В ИНТЕРНЕТ.



твует множество компаний, которые производят шлюзы. Конечно же, шлюзы разных производителей отличаются набором характеристик и возможностей, но абсолютно все они выполняют описанные выше, являющиеся базовыми для технологии IP-телефонии функции.

- Диспетчер. Данное устройство подключается только к IP-сети и несет в себе всю логику работы сети IP-телефонии. Диспетчер обеспечивает:
  - Распределение вызовов между шлюзами.
  - Аутентификацию абонента.
  - Авторизацию абонента.
  - Учет предоставленных услуг, то есть биллинг. Большинство диспетчеров не содержат законченной биллинговой программы: как правило, они включают в себя лишь основанный на стандартах интерфейс подключения к профессиональным системам биллинга сторонних производителей, а также API (Application Programming Interfaces), то есть целый набор базовых функций интерфейсов программирования собственных биллинговых систем.

Необходимость в диспетчере возникает, когда сеть IP-телефонии состоит более чем из двух шлюзов. На ранних стадиях развития аппаратных средств IP-телефонии функции диспетчера выполнялись самим шлюзом, однако по мере развития технологий и роста IP-телефонии диспетчер выделили в отдельное устройство, дабы увеличить надежность и пропускную способность. Хотя сейчас некоторые производители и выпускают шлюзы и диспетчеры в одном механизме, логически они все равно разделены и являются абсолютно самостоятельными модулями.

- Монитор. Наличие этого устройства в сети IP-телефонии необязательно. Оно под-

Вверху: Внешний вид одной из самых популярных программ для звонков через Интернет – Skype.



Справа: Архитектура IP-телефонии. Впечатляющие возможности, не правда ли?



Вверху: Шлюзы, используемые в IP-телефонии, разные. От маленьких, домашних...

ключается только к IP-сети и используется для удаленной настройки и поддержки шлюзов и диспетчеров, находящихся в этой сети. Мониторы выполняют только функцию предоставления интерфейса для удаленной конфигурации параметров устройств в сети IP-телефонии. В первых шлюзах для конфигурирования и администрирования использовались стандартные приложения, однако развитие технологий привело к тому, что в целях оптимизации производители оборудования стали выпускать собственные приложения для этих целей.

Стоит отметить, что описанные выше возможности и требования являются одними из основных, однако кроме них оборудование, которое используется в IP-телефонии, должно иметь и другие немаловажные возможности, такие как:

- Поддержку полного дуплекса. Различные решения IP-телефонии должны стремиться к поддержке полнодуплексного соединения, то есть соединения, когда абоненты могут разговаривать одновременно.
- Передачу управляющей информации. Часто необходимо послать на другой конец провода определенную управляющую информацию: обычно она посылается тональными сигналами, однако тональные сигналы не могут быть свободно распространены по сети Интернет. Пакетезирование существенно искажает тональные сигналы, и они уже не могут быть использованы. Поэтому телефонные сервера должны «вычленять» тональные сигналы из общего потока данных, запрещать их передачу и инициировать их генерирование на другом конце связи. На сегодняшний день не существует определенного стандарта передачи тональных сигналов, однако разработки идут и, возможно, появление данного стандарта не за горами.
- Интерфейс с различными телефонными линиями. Наибольшая экономия, которую приносит IP-телефония, – это международные звонки, поэтому связь телефонного сервера с телефонной линией должна отвечать стандартам, принятым в большинстве стран мира.

Теперь, после рассмотрения основных компонент сети IP-телефонии, мы можем в общем описать архитектуру сетей IP-телефонии. Сети IP-телефонии представляют собой соединенные по IP-сети шлюзы, которые, в свою очередь, соединены с телефонной сетью, предоставляющей абонентам услуги, а именно непосредственный интерфейс доступа, а также кодировку, сжатие, пакетизацию голоса или данных и их восстановление. Механизм взаимодействия шлюзов в IP-сетях, учет трафика и подобных вещей осуществляется с помощью диспетчеров. Также для удобства администрирования и настройки сети может быть использован монитор. Не такая уж и сложная схема, не правда ли?

Виды IP-телефонии

Существует несколько видов голосовой связи через IP-сети, и каждый может без труда найти именно тот, который ему по душе и по карману. Итак, основные виды IP-телефонии:

- «Компьютер-Компьютер». Этот вариант лишь условно можно причислить к типам IP-телефонии, поскольку информация передается только по IP-сети, минуя телефонную сеть. Достоинство данного вида – это, безусловно, максимальная экономия средств, однако существует и недостаток – низкое качество связи.
- «Телефон-Телефон». При таком виде голосовой связи необходимо наличие специального оборудования. Голосовой трафик передается по IP-сети устройствами, организующими взаимодействие IP-сети с телефонной сетью, то есть шлюзами. В данном режиме соединения голосовая связь имеет высокое качество. Но при этом основным недостатком является большая плата за связь, нежели при других видах голосовой связи с помощью IP-сетей.
- «Компьютер-Телефон». Данный вид довольно распространен, чаще он используется в различных офисах, фирмах и т.д., поскольку корпоративные решения с использованием данного вида связи существенно экономят бюджет компании.
- «Веб-Телефон». Это относительно новый вид связи, которую предлагают провайдеры IP-телефонии. Данная услуга позволяет осуществить звонок, выбрав ссылку на имя вызываемого абонента. Конечно же, данный вид связи начал развиваться, поскольку он очень выгоден в сфере электронной коммерции. Например, компания будет выгодно отличаться от других, если, допустим, с ее сайта можно будет без труда позвонить в службу поддержки, торговым представителям и др.

Преимущества IP-телефонии

Итак, мы разобрались с тем, как работает IP-телефония, с архитектурой ее сетей и ее видами, однако, возможно, многие читатели до сих пор не видят смысла в использовании IP-телефонии. Поэтому необходимо будет рассмотреть преимущества, которыми изобилует IP-телефония:

- Удешевление телефонных разговоров. Конечно же, это основной плюс VoIP-технологии. Использование IP-телефонии существенно уменьшает затраты на междугородные, а особенно на международные звонки.
- Решение проблемы занятой линии. Часто люди не могут позволить себе пропустить звонок, а обычный телефон может быть занят, в этом случае можно воспользоваться решением, которое стало возможным с появлением IP-телефонии. Решение это заключается в переадресации вызывающих абонентов по сигналу «занято» на телефонный номер сервера IP-телефонии.
- Глобальный роуминг. IP-телефония позволяет операторам связи организовать глобальный роуминг услуг связи без больших затрат и не используя при этом огромных ресурсов. Особенно это актуально для операторов мобильной связи, так как решения, построенные на основе технологий IP-телефонии, на порядок дешевле и обладают намного большей гибкостью, что для мобильной связи является очень важным фактором.
- Улучшение качества связи. Конечно, сейчас нельзя однозначно сказать, улучшается ли качество связи при помощи технологий IP-телефонии по сравнению с традиционными телефонными сетями, однако с каждым днем IP-телефония приближается, если уже не приблизилась, к наивысшему качеству связи.

Безусловно, приведенный нами список преимуществ не полный, в нем учтены только основные, наиболее значимые из них, всех же преимуществ IP-телефонии и не перечислишь даже в рамках статьи – места не хватит.

Заключение

Очевидно, что у IP-телефонии довольно светлое будущее. С каждым днем сторонников IP-телефонии становится все больше и больше. IP-телефония особенно актуальна сейчас, когда во всем мире «бушует» финансовый кризис и многим приходится экономить. Кроме того, успех и преимущества IP-телефонии заметили сильные мира сего, то есть бизнес и власть. Денежные вливания в данную технологию в скором времени окупятся и, как мне кажется, дадут миру новое коммуникационное чудо. **СИ**



Справа: ...до огромных, промышленных.


TotalFootball
Футбол как Страсть
www.totalfootball.ru
ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРСКОМ НОМЕРЕ:
МАРАДОНА
+
TF поздравляет читателей с Новым годом и дарит им красиво проиллюстрированные материалы о российском и зарубежном футболе. «Один на один»: на ваши вопросы отвечает вратарь «Спартака» и сборной Хорватии Стипе Плетикоса. «Сиди и смотри»: откровения игроков сборной Испании Давида Вильи и Маркуса Сенны. «Биография»: эксклюзивные признания Андрея Аршавина. «Кумир»: разговор по душам с лучшим бомбардиром сборной России Владимиром Бесчастных. «Тренер»: Андрей Кобелев, творец успеха «Динамо». Также в журнале - рубрики «Команда мечты» (Заур Хапов), «Фирмы» (фанаты мадридского «Реала»), «Легенда» (Давид Кипиани), «Выдуманные истории» (дневник розовых бутс Аршавина), «Стоп-кадр» (великий Диего Марадона).
Реклама

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



› Бендер, Фрай и все-все-все

«Робот – машина с антропоморфным (человекоподобным) поведением.

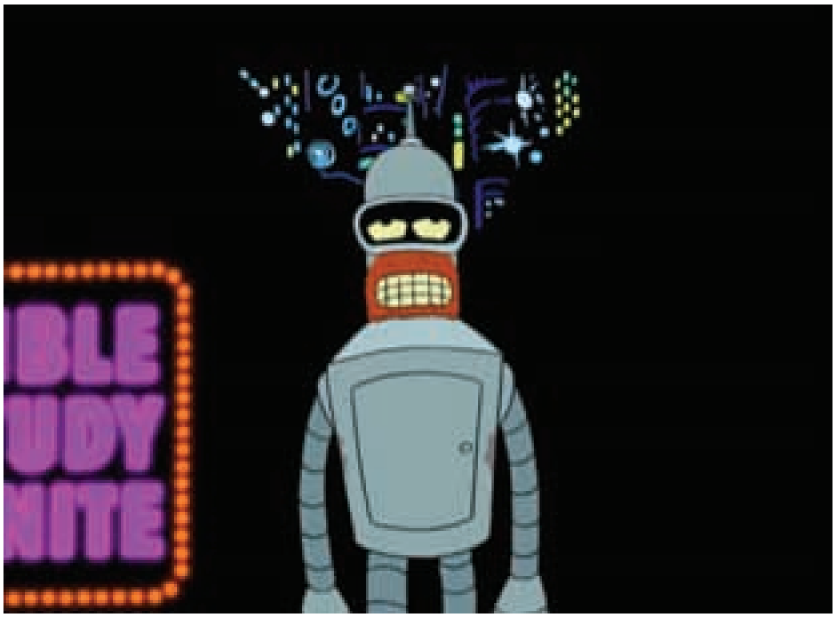


Дмитрий Лопухов

Она частично или полностью выполняет функции человека (иногда животного) при взаимодействии с окружающим миром». Так нас учит Большая Советская Энциклопедия, которая, как известно, знает все на свете и ошибается крайне редко.

Робот – машина с антропоморфным поведением, которая безостановочно матерится, бухает, клеит баб, ворует, закидывается электричеством и постоянно просматривает порнографические журналы. Так утверждает некий небезызвестный типус Мэтт Гроунинг, и слова его, как ни странно, каноническому определению из БСЭ совершенно не противоречат. Взаимодействовать с окружающим миром человек может множеством различных способов, и, как подтверждает практика жития на планете Земля, процент конструктивных среди них ничтожно мал. Так почему бы роботу, призванному «частично или полностью» заменять Homo sapiens, взаимодействующего с окружающим миром, не взять на себя непростые обязательства по реализации деструктивных человеческих функций?

«Футурама», мультипликационный сериал вышеназванного роботоведа Мэтта Гроунинга, весь строится на подобных «шиворот-навыворотах». Если есть в реальном мире что-то – закон, правило, наблюдение или иная какая штуковина, имеющая в конструкции своей лазейку для двоякого истолкования,



«Футурама» против Никсона

Почему создатели «Футурамы» столь сильно ненавидят бывшего президента США Ричарда Никсона? Почти в каждой серии сей персонаж подвергается насмешкам и издевательствам со стороны авторов, демонстративно пренебрегающих правилом «о покойных либо хорошо, либо никак». Никсон был одной из наиболее одиозных фигур в истории американской политики, он заслужил себе вечную память не только (и не столько) своими профессиональными деяниями, сколько участием в грандиозном скандале, повлекшем его досрочную отставку. Причиной скандала стало так называемое «уотергейтское дело» – история с незаконным прослушиванием предвыборного штаба политического оппонента Никсона. Никсон и его сподвижники вляпались по самую макушку, против них имелось множество убедительных доказательств, и даже союзники по партии вынуждены были признать, что их лидер – *вырезано цензурой*.

«Если бы кто-нибудь 25 лет назад сказал мне, что я буду зарабатывать себе на жизнь, издеваясь над Никсоном, я бы радовался как дитя!» – смеется Гроунинг.

то, уж будьте уверены, авторы «Футурамы» так или иначе успели это обыграть. Мир «Футурамы» – это наш родной мир, в котором каждая реально существующая нелепость, несуразица и глупость раздуты до масштабов естественных законов. Аллегория, аллюзия и перифраз – фундамент мира Гроунинга, его послушных три кита. Ну а ирония – могучая черепаха, что усердно таскает на себе всю непростую эту ношу.

Впрочем, попридержим лошадей. Прежде чем начать разбирать «Футураму» на винтики и шпунтики, давайте выясним, откуда она есть пошла, кто руку приложил к ее созданию и почему вообще она получилась именно так, а вовсе и не сяк.

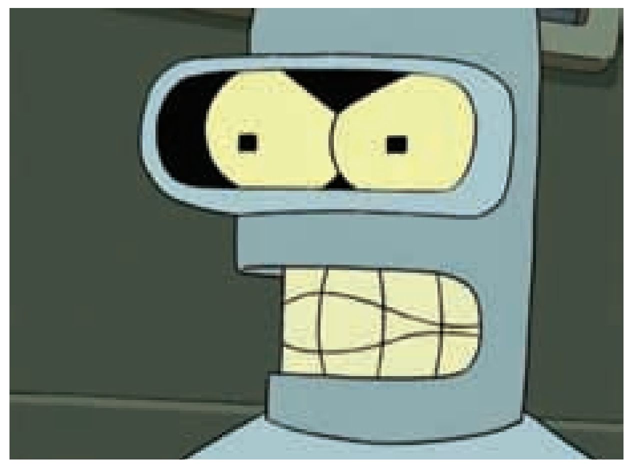
Прикладное роботоводство

Подробно пересказывать жизненный путь Мэтта Гроунинга, отца «Футурамы», смысла не имеет – все это уже сделала достопочтенная Катя Тонечкина в статье о Симпсонах, опубликованной в 226 номере «СИ». Но ежели выпуска того под рукой у вас не имеется или искать совершенно невмоготу, о наиболее важных и значимых событиях, случившихся на жизненном пути Мэтта, мы в паре строк расскажем. Мистер Гроунинг родился в 54-м году в городе Портленде, штат Орегон; в возрасте 23-х лет он отправился покорять Лос-Анджелес, где, поработав шофером, литературным «негром» и продавцом аудиозаписей, познал всю полноту жизни и принялся рисовать чумовой андеграундный комикс «Жизнь в Аду» (Life in Hell). Путь из андеграунда в мейнстрим оказался традиционно недолгим – в 85-м году, имея за спиной опубликованную книгу комиксов, Мэтт начал карьеру в популярном шоу Трэйси Ульман, где и появились на свет (в виде коротеньких анимационных эпизодов) «Симпсоны». Вскоре из небольших юмористических скетчей они превратились в полноценный мультипликационный сериал, а еще некоторое время спустя и вовсе сделались легендой. Здесь предыстория заканчивается и в свои права вступает история.

«Научную фантастику я любил с детских лет, в особенности те картинки, которыми украшали обложки журналов и книг», – признается Гроунинг. Как-то погожим летним днем (впрочем, не исключено, что это было в промозглый зимний день) взрослому уже Гроунингу пришло в голову, что было бы неплохо освежить чудесные детские воспоминания. Наш герой совершил налет на книжную лавку и закупился чудовищным количеством научно-фантастических романов. «Кого там только не было, – сообщает Мэтт, – от Герберта Уэллса, до вот этих новых типусов – Нила Стивенсона и Руди Рюкера». И всю эту кучу Мэтт с преизрядным удовольствием прочитал. Немудрено, что по результатам сего читательского марафона в голове у нашего героя случился страшный винегрет, который и вылился в идею будущего анимационного сериала.

К экватору 90-х Гроунинг немножечко устал от «Симпсонов»… впрочем, нет, слово «устал» здесь не вполне уместно – как можно устать от того, что наполняет сердце любовью трепетной и нежной? Скажем так, Мэтту захотелось малюсенького приключения на стороне; яркой интрижки, красивого сюжета, способного своей новизной вернуть радость жизни. Идея пародийного фантастического телевизионного сериала пришлась как нельзя более кстати. Чудесным оказалось и то, что на невинный адюльтерчик потянуло и Дэвида Коэна, верного сценариста «Симпсонов». Так, в далеком 97-м году они принялись исподволь работать над «Футурамой».

Вскоре, собравшись с мыслями, Гроунинг и Коэн надумали во всем признаться. Мэтт предстал перед грозными очами боссов студии 20th Century Fox и как на духу рассказал, что у него есть новое увлечение. «И кто же это?» – спросили подозрительные боссы. «Это, ну, вроде как “Симпсоны в будущем”!» –

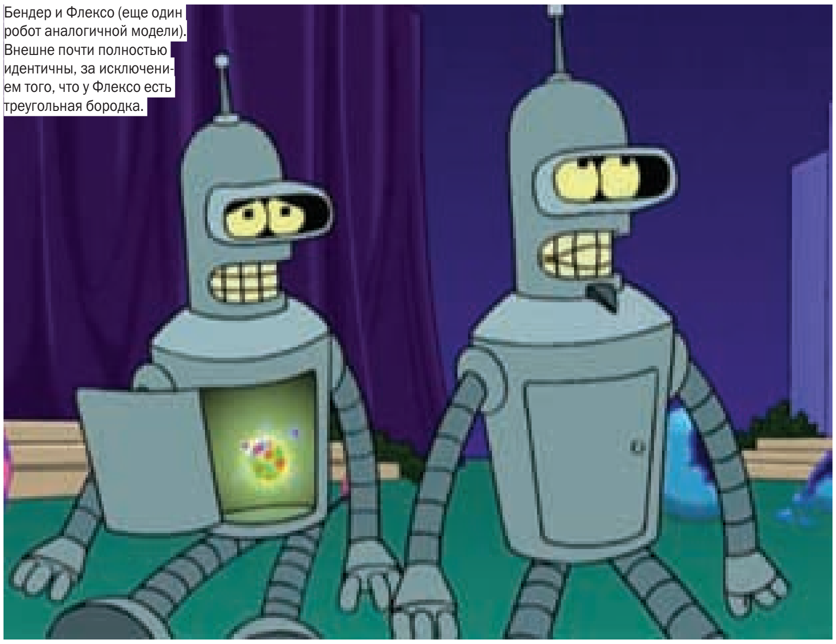


Вверху: Робот Бендер – специалист по сгибанию всякой всячины, грабежам и махинациям. Этот невероятно обаятельный и харизматичный типус регулярно попадает во всевозможные рейтинги наиболее любимых народом антигероев.



Слева: Эми Вонг – миловидная практикантка, дочь миллионеров и недалекая распущенная бимбо по совместительству. Состояла в романтических отношениях с Фраем и уймой прочих лиц. Имеет одну с профессором Фарнсвортом группу крови, по этой причине и числится в экипаже (на всякий экстренный случай).

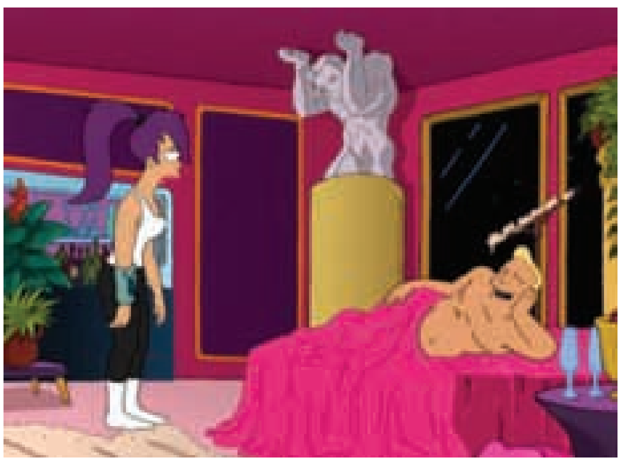
«НАУЧНУЮ ФАНТАСТИКУ Я ЛЮБИЛ С ДЕТСКИХ ЛЕТ», – ПРИЗНАЕТСЯ МЭТТ ГРОУНИНГ.



Бендер и Флексо (еще один робот аналогичной модели). Внешне почти полностью идентичны, за исключением того, что у Флексо есть треугольная бородка.

Что если…

В одном из эпизодов третьего сезона сериала Фрай спросил у чудесной машины профессора Фарнсворта, что бы было, если бы жизнь напоминала видеоигру. Машина обрисовала следующий сценарий: Никсон проваливает переговоры с инопланетным послом Данки Конгом и земляне вступают в войну с жителями планеты Нинтенду 64. Фрай, будучи весьма продвинутым геймером, вместе с генералом Пэкменом планируют оборонительную стратегию. Когда враги наносят неожиданный удар, Фрай запрыгивает в противокосмическую установку и начинает уничтожать космолеты супостата, отстреливая их на манер игры Space Invaders. Во время операции Пэкмен погибает, Миссис Пэкмен заливается слезами, а один из вражьих кораблей садится-таки на поверхность Земли. Вражины выходят из корабля со словами: «All your base are belong to us!» Впрочем, мир таки торжествует – захватчики соглашаются отказаться от своих притязаний взамен на возможность попользоваться земной прачечной (sic!). Космолет «Межпланетного экспресса» выглядит как зеленый треугольник из Asteroids, Италию в ООН представляет водопроводчик Марио, Зойдберг ест пэк-пилюли и вишенки… Весь мини-эпизод состоит из изящных цитат и аллюзий на различные видеоигры. Настоящий рай для наблюдательного геймера!





Справа: Зэпп Бранниган – космический супергерой, славный, в первую очередь, своими бесконечными провалами. Тщеславный, амбициозный, бездарный, глупый и беспринципный субчик. Обладатель невероятного количества комплексов, имеет серьезные проблемы с женщинами.

не моргнув глазом, соврал Гроунинг. Перед глазами боссов немедленно закружились в танце значочки $, – вспоминает Гроунинг. Высшая инстанция измену одобрила, епитимия не потребовалась и грех был сию же секунду отпущен под аккомпанемент аплодисментов. Однако аплодисменты безвременно ушли, едва лишь боссы разглядели, что же на самом деле собрался делать Гроунинг. «Что-то это не шибко похоже на Симпсонов», – помрачнели ответственные лица. «Да, это кое-что новое и чертовски оригинальное», – расквасил их Гроунинг.

Конфликт Руки Дающей и художника – один из самых острых и старых, что знает человечество. Рука Дающая уверена, что раз она спонсирует, то художник обязан исполнять любую ее, Руки, волю – реагировать на всякий щелчок и движение пальца. Художник же уверен, что делает Руке серьезное одолжение, позволяя соприкоснуться с таинством творчества, и что она, Рука, должна по одной только этой причине ликовать. Разумеется, боссы 20th Century Fox, уверенные, что они-то уж точно лучше всех знают, как делать хорошие анимационные сериалы, жаждали принимать креативное участие в создании «Футурамы». Идея эта, понятное дело, совсем не грела душу Гроунинга, ибо он, справедливо опасаясь за судьбу грядущего проекта, чужеродных вмешательств не желал. Противоречия вылились в конфликт, разрешение которого стало возможно лишь благодаря огромному авторитету Мэтта и былым «симпсоновским» заслугам. Мэтт получил полную свободу действия и… тотчас засел с Коэном за просмотр доисторических фантастических телепостановок, кинофильмов категорий от «Б» до «Ы» и чтение комиксов.

И вот постепенно из всего этого нагромождения научно-фантастических штампов, приемов, методов и подходов начало собираться Нечто. На первый взгляд кажется, что ничего путного из разнообразных этих кусочков и обломков получиться не могло (непросто ведь сделать красивую и функциональную штуковину, когда у тебя в наличии есть только лишь по две-три детальки из тысячи различных конструкторов). Но на деле каким-то непостижимым образом Нечто это оказывалось вещью чрезвычайно занятной.

В детстве Гроунинг жутко боялся роботов. В опалу услужливые металлические типы попали благодаря киносериалу «Призрачные уродцы» (The Phantom Creeps, 1939), в котором они с поражающим воображение постоянством выпрыгивали из-за закрытых дверей, и неистово пугали главных героев. Роботы эти, разумеется, выглядели не столько страшно, сколько комично и убого («так, будто их собирали в Мексике»), но много ли надо, чтоб напугать впечатлительного восьмилетнего мальчугана? Переживания эти надолго отложились в недрах памяти Мэтта и выбрались наружу – правильно – в процессе работы над новым шоу… В 85-м году на киноэкраны вышла чудесная молодежная драма Джона Хьюза «Клуб "Завтрак"» (The Breakfast Club) – в картине этой рассказывалась история разношерстной группы школьников, оставленных за различные провинности на дополнительные «воспитательные» занятия в выходной день. Одного из провинившихся учащихся – канонического «плохого-хорошего» антигероя, злоупотребляющего наркотиками, алкоголем, легкодоступными мамзелями и прочи-

В ДЕТСТВЕ ГРОУНИНГ ЖУТКО БОЯЛСЯ РОБОТОВ. В ОПАЛУ УСЛУЖЛИВЫЕ МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ТИПЫ ПОПАЛИ БЛАГОДАРЯ КИНОСЕРИАЛУ «ПРИЗРАЧНЫЕ УРОДЦЫ».





Слева: Профессор Хьюберт Фарнсворт – дальний потомок Фрая, гениальный ученый, зануда, эксгибиционист и изобретатель.

ми схожими штуковинами – звали Джоном Бендером. Парень этот настолько глубоко запал Гроунингу в душу, что почти полтора десятилетия спустя именем Бендер он нарек уже своего антигероя. Робот из довоенных «Призрачных уродцев», названный в честь героя молодежной драмы середины 80-х, – этого уже вполне достаточно, дабы представить, из какого сора рос, не ведая стыда, новый сериал Гроунинга. А ведь это лишь самый краешек верхушки айсберга…

Количество аллюзий и цитат на всевозможные мультиформатные фантастические творения в новом сериале Гроунинга зашкаливало. Каждый новый эпизод шоу, по сути, представлял собой мозаику из цитат, в разгадке истоков каждой из которых таился свой особый, понятный только лишь сведущим поклонникам, кайф. Однако в силу того, что цитируемый материал практически не имел форматных рамок – здесь были и комиксы, и телесериалы, и фильмы, и книги, и видеоигры, – количество сведущих поклонников устремлялось к бесконечности. Кто-то с легкостью вылавливал отсылки к старым компьютерным играм, кто-то – к классическим фантастическим кинокартинам, кто-то – к древним коллекционным карточкам…

Собственно, даже название нового сериала – «Футурама» – позаимствовано у аттракциона из павильона «Дженерал Моторс», базировавшегося на проходившей в Нью-Йорке в период с 39-го по 40-й годы Всемирной Ярмарке. Посетителям «Футурамы» предоставлялась возможность совершить экскурсию по миру будущего (сооруженного с помощью миниатюрных моделей) и ознакомиться с тем, как, по предположению сотрудников «Дженерал Моторс» будет выглядеть Земля двадцать лет спустя (мир должен был покрыться идеальными шоссейными дорогами и очаровательными футуристическими городами). Побывать на «Футураме» в силу возраста Гроунинг не мог (в год проведения ярмарки ему было что-то около минус четырнадцати лет), а вот проходившую в 64-м «Футураму II», посвященную чудесам далекого 2024-го года, он имел шанс лицезреть своими глазами.

…Тем, кто до сих пор не видел ни одной серии «Футурамы» Гроунинга (господи, неужели есть еще такие люди?), по прочтении всего вышесказанного может показаться, что главное достоинство сериала – бессчетные цитаты и аллюзии. Разумеется, это не так. Постмодернистские финтифлюшки – это кремовая розочка, украшающая и без того чудесный торт. По своей структуре «Футурама» – умный и неординарный офисный ситком (то есть ситуационная комедия, основным местом действия которой является некий условный офис, место общей работы главных действующих лиц). Здесь, кстати говоря, и лежат истоки фундаментального различия с «Симпсонами», которые тоже являются ситкомом, только не офисным, а семейным, что заранее задает специфику и тематику шуток, диалогов и ситуаций (граждане, по сей день уверенные, что «Футурама» – это «Симпсоны в космосе», возьмите на заметку). Кроме того, продолжая тему различия двух основных работ Гроунинга, нельзя не отметить, что градус «Футурамы», острота, злободневность и уровень цинизма, значительно выше. То есть, если «Симпсоны» – это вермут, то «Футурама», как минимум, бренди. И, наконец, если в сериале, повествующем о семействе Симпсонов, сюжетный двигатель сконструирован по принципу «рыба в воде» (персонажи живут в насквозь знакомой им одноэтажной Америке), то в «Футураме» рыба остается без воды (герой оказывается в незнакомой ему среде и вынужден привыкать к новым культурным условиям). В этом плане, конечно, более молодому проекту Гроунинга повезло сильнее, нежели телепервенцу – никаких, даже условных, сюжетных ограничений, перед создателями отныне не стояло (чтобы вовлечь Симпсонов в какую-нибудь совсем уж фантасмагоричную несуразицу, необходимо было исхитриться и как-то вписать ее в окружающую их Америку; любые же сумасшествия из «Футурамы» можно сразу было списать на причуды мира будущего) и выбитую Мэттом у акул из FOX творческую свободу практически ничего не ограничивало.

Роботы, лобстеры, мутанты и другие звери

Главный герой «Футурамы» – юный разносчик пиццы Филипп Джей Фрай (Philip J. Fry). Жизнь Фрая была скучна, однообразна и тосклива

Внизу: Фрай – милый недотепа и профессиональный лентяй. Он неряшлив, глуп, бездеятелен и предсказуем, но при всем при этом чрезвычайно весел и забавен.



Гермес Конрад – выходец с Ямайки, бухгалтер «Межпланетного экспресса» сверхопытный бюрократ. Бывший чемпион по забавному олимпийскому виду спорта – лимбо. Изрядно сдвинут на проблеме минимизации издержек.





Киф – инопланетный ассистент Браннигана и постоянный объект его издевательств. Умен, порой находчив, иногда остроумен, однако воля его и желания полностью подавляются (по не вполне понятной причине) Зэппом. Влюблен в Эми Вонг.



Вверху: Туранга Лила – одноглазый объект любви и поклонения Фрая. Капитан корабля «Межпланетного экспресса», девушка крайне деятельная, активная, интеллектуальная и сексуальная. Впрочем, имеет немалое количество комплексов, с которыми безуспешно пытается бороться.

ровно до того момента, как в новогоднюю ночь он не угодил в криогенную камеру, где провел следующую тысячу лет. Разморозили нашего героя лишь на исходе тридцатого века. Новые земляне, как оказалось, не шибко продвинулись вперед по эволюционной лестнице, а вот мир вокруг изрядно изменился. Обнаружив вскоре, что вернуться назад ему никак не удастся, Фрай начал потихоньку пытаться ассимилироваться в этом дивном новом мире. Он обзавелся чудесными друзьями – напрочь сумасшедшим полуторавековым профессором Хьюбертом Фарнсвортом, являющимся, помимо всего прочего, его пра-пра-пра-пра-(пра)-внучатым племянником; одноглазой красавицей Лилой – девушкой с фиолетовыми волосами и командирскими привычками; инопланетным антропоморфным лобстером Зойдбергом, считающим себя доктором; миловидной бимбо Эми Вонг, дочерью космических ранчеров-миллиардеров; супербюрократом Гермесом Конрадом и роботом с мутным прошлым и совсем уж беспросветным настоящим – Бендером. И нашел себе работу – сделался сотрудником межгалактической службы доставки всяческой всячины.

Мир, в котором отныне работает и живет Фрай, переполнен разнообразными технологическими диковинками. Так, например, в первом же эпизоде сериала он натыкается на чудо инженерной мысли – будку самоубийств. В будке этой, заплатив всего лишь четвертак, можно расстаться с жизнью быстро и безболезненно или медленно и мучительно. Идею чудной этой штуковины Гроунинг почерпнул в романе фантаста Роберта Шекли «Корпорация "Бессмертие"» и весьма изящно адаптировал для мира «Футурамы».

ОДНАЖДЫ ПОКЛОННИКИ СПРОСИЛИ У ГРОУНИНГА, ОТКУДА В СЕРИАЛЕ ВЗЯЛИСЬ ГОЛОВЫ МЕРТВЫХ ПРЕЗИДЕНТОВ? ОТВЕТ МЭТТА БЫЛ ПРЕДЕЛЬНО КРАТОК: «РЕБЯТА, ЭТО Ж МУЛЬТИК».

А как вам, например, технология сохранения голов различных выдающихся людей? Голова помершего типуса помещается в раствор, где и продолжает жить полноценной жизнью. Головы эти имеют свои права и обязанности, могут баллотироваться в президенты, давать концерты и даже обзаводиться телом (как сделала, например, голова Ричарда Никсона, прикрутившая себя к туловищу огромного боевого робота). С головами этими, кстати говоря, был связан маленький казус – в мире будущего, помимо голов выдающихся деятелей нашего времени и грядущих эпох, хранились и головы таких давно скончавшихся (относительно нашего времени) персон, как Джон Кеннеди и Джордж Вашингтон. Однажды поклонники спросили у Гроунинга, откуда эти головы взялись? Ведь заспиртовать их сразу после смерти носителей никто не потрудился. Ответ Мэтта был предельно краток: «Ребята, это ж мультик».

Разумеется, будками для самоубийств и вечными головами список футурамовских чудес не ограничивается: в мире будущего есть злые летающие мозги, жаждущие покорить Вселенную; зловещие пришельцы, обожающие мыльные оперы; кровожадный робоманьяк Санта Клаус, каждое Рождество устраивающий землянам адскую взбучку; разумные аскариды; роботы-сектанты и Робот-Дьявол; машина для производства носов и еще чертова куча всевозможной дребедени, с которой Фраю и новым его друзьям придется столкнуться во время их анимационных похождений.

Помимо вещей материальных, в «Футураме», как и в любом другом хорошем ситкоме, есть место и субстанциям нематериального генезиса: несчастной любви; трещащей под таранными ударами тяжелых испытаний дружбе; столкновению характеров; дуэли принципов и противоборству воззрений. Фрай любит Лилу, Лила же его то ненавидит, то в упор не видит; то уважает, то презирает; то жалеет, то убить мечтает. Бендер – харизматичный обаяшка и свой в доску парень, но при этом натуральный уголовник-рецидивист, бездельник и вообще мерзавец. Доктор Зойдберг – то глубоко несчастный драматический персонаж, то натуральный идиот. «Футурама» от первого своего до последнего кадра состоит из таких вот противоречий. Здесь нет четкой генеральной линии и прямых указаний, кто хороший, а кто – плохой, равно как нет и однозначной трактовки различных событий и фактов (чем иногда грешили «Симпсоны», в особенности ранние эпизоды). Чему бы ни была посвящена та или иная серия шоу, пусть даже явлению и впрямь весьма неоднозначному, мы никогда не найдем в ней прямолинейных «уроков жизни» и морализаторских наставлений. Герои «Футурамы» делают то, что им хочется сделать в тот или иной момент, и создатели шоу полностью им в этом способствуют. Ошибки героев далеко не всегда наказываются и критикуются, а благородные поступки и добрые деяния не всегда вознаграждаются. Все как в жизни.

Всего Гроунингом и Ко было сделано 72 эпизода «Футурамы», каждый продолжитель-



Слева: Мамочка – престарелая финансовая воротила, один из богатейших людей мира «Футурамы» и владычица корпорации, производящей роботов. В молодости крутила шашни с профессором Фарнсвортом. Остервенела в результате расставания с ним и, постарев, превратилась в весьма неприятную и злобную старушенцию.



Ниблер (он же Зубастик) – милый инопланетный зверек, склонный пожирать все, что попадается на его пути, и после ходить, простите, в туалет бесценным горючим, на котором и летает корабль «Межпланетного экспресса». Впрочем, в отдельных эпизодах сериала он оказывается спецагентом высокоразвитой инопланетной цивилизации, сражающейся за мир во всем мире. Любимец Лилы.

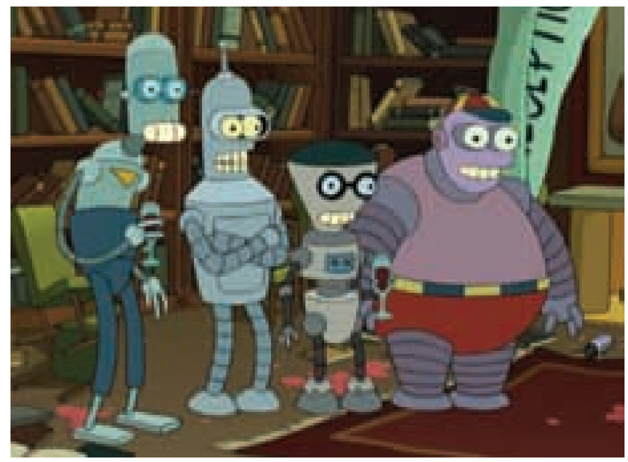


ностью около 22 минут. Увы, четвертый сезон сериала стал последним – FOX решила не продлевать контракт с авторами и, хотя официально шоу закрытым не объявлялось, это означало, что в лучшем случае оно впадает в продолжительную спячку. Информация о заморозке «Футурамы» вызвало шок у ее почитателей. Они бросились собирать подписи в поддержку любимого шоу, принялись организовывать акции протеста и осыпать представителей FOX просьбами, мольбами и угрозами. Разумеется, эффекта это не возымело никакого – на телевидении балом правят рейтинги, а они у «Футурамы» были не ахти («Симпсонам», например, они уступали вдвое). Кроме того, боссов компании изрядно утомавший свое право на абсолютную свободу творческой деятельности и постоянно бившийся за перенос шоу на более удобное для зрителей время.

Так летом 2003-го «Футурама» ушла с телеэкранов. Впрочем, вернулась она довольно быстро – в том же 2003-м кабельная сеть Cartoon Network за 10 миллионов долларов выкупила права на повторный показ шоу. А начиная с 2008-го, как только закончился контракт с Cartoon Network, правами обзавелся канал Comedy Central. Причем новый контракт подразумевал не только повторный показ старых серий, но и трансляцию солидной порции новых. Каким же образом у отдыхающего в криогенной камере сериала должны были отрасти новые эпизоды? Все просто – еще в начале 2006 года Гроунинг и представители FOX согласовали договор, согласно которому на свет должны были появиться четыре полнометражных фильма, базирующихся на сюжете «Футурамы». Выходить им предстояло, минуя кинотеатры, сразу на DVD, а после быть распиленными на четыре части каждый, дабы превратиться в новые эпизоды сериала.

Так оно и получилось: уже вышли три полнометражных анимационных фильма – «Футурама: Большой куш Бендера!» (Futurama: Bender's Big Score, 2007), «Футурама: Зверь с миллиардом спин!» (Futurama: The Beast with a Billion Backs, 2008) и «Футурама: Игра Бендера» (Futurama: Bender's Game, 2008). В заголовках картин, кстати говоря, без особого труда прослеживаются ссылки на названия фильмов – «Большой куш Шафта!» (Shaft's Big Score!) и «Зверь с миллионом глаз» (The Beast with a Million Eyes) и романа Орсона Скотта Карда «Игра Эндера» (Ender's Game) соответственно. А в начале 2009-го готовит ся выпуск полнометражного анимационного фильма Futurama: Into the Wild Green Yonder. По мере выхода фильмы эти режутся на отдельные эпизоды и демонстрируются на Comedy Central как новые серии виртуального пятого сезона. Они потихоньку издаются и в России на DVD – загляните в ближайший магазин мультимедии.

…Вообще, скажу я вам, очень приятно писать эту статью сейчас, в конце первого десятилетия XXI века. Еще двумя-тремя годами раньше мне бы пришлось угрюмо констатировать, что будущее сериала туманно и неясно, и нам остается лишь надеяться и верить… Сейчас же судьба «Футурамы» никаких опасений не вызывает и поводов для беспокойства не подбрасывает. У Фрая, Лилы, Бендера и прочих симпатяг ныне все очень и очень неплохо.



Другая «Футурама»

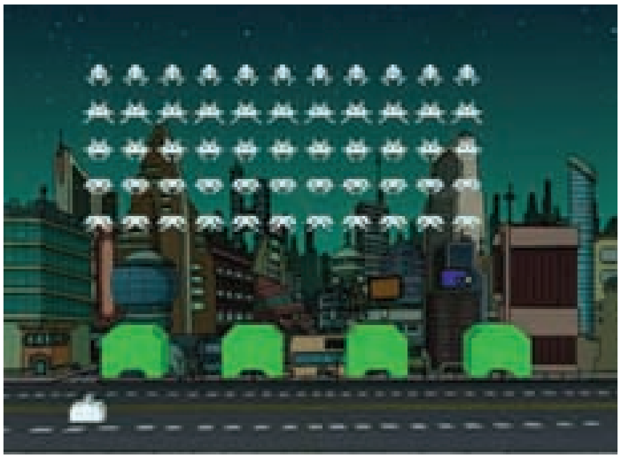
Мэтт Гроунинг, если вы не забыли, до того как всемирно прославиться на мультипликационном поприще, рисовал комиксы. Гроунинг по сей день с улыбкой вспоминает о тех днях, когда его приятели стремительно делали карьеры адвокатов и дантистов, а он с утра до ночи рисовал одолбанных зайчиков и матерящихся собак, с трудом представляя себе, что же ждет его в будущем. Как впоследствии выяс-



Слева: Голова бывшего президента США Ричарда Никсона.







Слева: Зловещий Санта Клаус, спятивший робот, устраивающий каждое Рождество жуткую мясорубку. Живет на Нептуне и считает, что абсолютно все (кроме доктора Зойдберга) ведут себя очень плохо и заслуживают сурового наказания.

нилось, в будущем его ждали сумасшедшая слава и солидные деньги. Однако, оказавшись среди этих приятных штуковин, Гроунинг не забыл о том, с чего начинался его путь к успеху. В 1993 году он вместе со своими приятелями организовал компанию Bongo Comics, главной задачей которой было издание комиксов по мотивам «Симпсонов».

В 2000 году, как только стало ясно, что людям нравится новый телесериал Гроунинга, печатным «Симпсонам» пришлось потесниться. Стартовавший в ноябре нулевого года (и публикуемый по сей день) комикс Futurama Comics был крайне позитивно принят читателями и вскоре сделался одним из основных выпускаемых Bongo Comics изданий. В каждом выпуске «футурамного» комикса рассказывается новая история о нелегком быте трудяг из «Межпланетного экспресса», причем история эта может как пересекаться с сюжетом одного из эпизодов шоу (дополнять или развивать общую сюжетную линию), так и быть совершенно от них независимой.

А в 2002 году произошло событие, которого долгое время ждали все поклонники «Симпсонов» и «Футурамы», – Bongo Comics выпустили кроссовер, в котором нос к носу столкнулись персонажи двух сериалов. В одном из эпизодов телевизионной «Футурамы» зрителям был представлен злодейский космический мегамозг, который, помимо прочей всякой гадости, умел запузыривать своих врагов на страницы различных книг. В кроссовере Infinitely Secret Crossover Crisis этот пакостный мозг забросил Фрая, Бендера, Лилу и остальных сотрудников «Межпланетного экспресса» на страницы комикса о Симпсонах, где и состоялась, наконец, долгожданная встреча. В 2005-м Bongo Comics выпустили сиквел кроссовера – комикс Infinitely Secret Crossover Crisis II, в котором рассказали о том, как спрингфилдцы угодили в мир «Футурамы» и какой хаос из-за этого там воцарился.

В 2003 году покойная ныне компания с красивым названием Unique Development Studios закончила работу над трехмерным консольным платформером Futurama. Игра эта должна была выйти на всех консолях актуального на тот момент поколения (кроме Dreamcast), но вышла только на PlayStation 2 и Xbox. Почитатели «Нинтендо», чей GameCube остался без «Футурамы», сперва опечалились, а потом, когда узнали подробности об игре, вздохнули с облегчением. Futurama от UDS оказалась на редкость заурядным (пусть и довольно красивым) платформером, чей скучноватый геймплей не спасла ни блестящая озвучка, выполненная теми же актерами, которые подарили свои голоса сериалу; ни забавный сюжет, ни симпатичные мультики-вставки (коих по времени набралось на целый эпизод, впоследствии включенный как «потерянная серия» на DVD с одним из полнометражных фильмов). Собственно, сейчас, по прошествии пяти с хвостиком лет, вспоминать UDS'овский платформер можно разве что за занятную историю: Мамочка (престарелая акула капитализма, владеющая контрольным пакетом акций гигантской корпорации, производящей роботов) выкупила у профессора Хьюберта Фарнсворта компанию «Межпланетный экспресс» и, завладев таким образом более чем пятьюдесятью процентами Земли (sic!), она немедленно сделалась владычицей планеты. Согласно кодексу всякого порядочного диктатора, она немедленно начинает репрессии и притеснения, каковые решительно не нравятся главным героям «Футурамы». Они предпринимают попытку слинять с Земли, однако она завершается крахом. Тем временем Мамочка, недовольная скудностью своих владений, решает захватить вообще всю Вселенную. Для реализации захватнических этих планов она намеревается превратить Землю в гигантский боевой космический корабль, и теперь единственные, кто могут ей помешать – это наши старые знакомые: Бендер, Лила, Фрай и доктор Зойдберг…

Электронная Futurama продавалась довольно вяло, наполеоновских планов Unique Development Studios не оправдала и поставила крест на идее создания новых игр по «Футураме». В Сети можно отыскать некоторое количество любительских проектов и сделанных на флэше бирюлек, но им, конечно, до полноценных развлекательных продуктов крайне далеко. Впрочем, нынешний ренессанс телевизионной «Футурамы» позволяет надеяться, что и на геймерской улице случится карнавал. Создатели чудесного этого шоу с большой любовью относятся к видеоиграм (что частенько демонстрировали в отдельных эпизодах сериала). Закон сохранения справедливости требует того, чтобы видеоигры ответили им взаимностью. **СИ**



Слева: Робот-дьявол. Владыка роботского Ада, пренеприятный, хитрый и скользкий тип.

В 2002 ГОДУ ПРОИЗОШЛО СОБЫТИЕ, КОТОРОГО ЖДАЛИ ВСЕ ПОКЛОННИКИ «СИМПСОНОВ» И «ФУТУРАМЫ», – КРОССОВЕР, В КОТОРОМ НОС К НОСУ СТОЛКНУЛИСЬ ПЕРСОНАЖИ ДВУХ СЕРИАЛОВ.

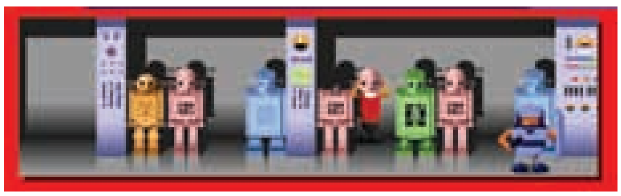

ПЛАН НАСТУПЛЕНИЯ 2Х2
ТРЕБУЙТЕ ТЕЛЕКАНАЛ 2х2 У КАБЕЛЬНОГО ОПЕРАТОРА ГОРОДА!
Санкт-Петербург
Москва
Тверь
Ярославль
Архангельск
Северодвинск
Ижевск
Ниж.Новгород
Казань
Балаково
Саратов
Старый Оскол
Ростов-на-Дону
Тольятти
Волгоград
Волжский
Самара
Уфа
Первоуральск
Челябинск
Ставрополь
Оренбург
Омск
Томск
Красноярск
Барнаул
Ангарск
Хабаровск
Владивосток
Уссурийск
2Х2
WWW.2X2TV.RU

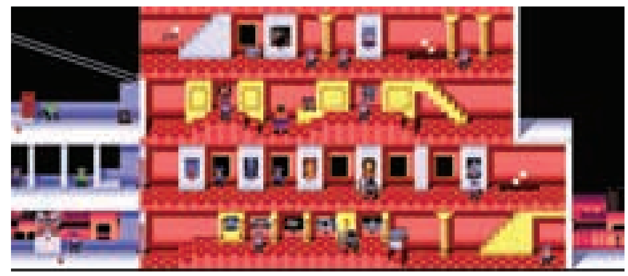
Ретро

Cult 'n classics

ТЕКСТ
Алексей Беспалько







ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action.platform.stealth
Платформа:
Arcade (оригинал), Mega Drive (SMD), Master System (SMS), Commodore 64 (C64), ZX Spectrum и др.
Разработчик:
Sega
Издатель:
Sega
Год выхода:
1990 (аркадный оригинал)





Bonanza Bros.

В середине-конце 90-х, когда большая часть игравшей дотоле исключительно на Dendy общественности перешла на Sega Mega Drive, Bonanza Bros. считалась если уж не хитом на все времена, то, по крайней мере, весьма популярной и знакомой большинству игрой. Когда же я стал готовить этот выпуск «Ретро», то чуть ли не на каждой второй англоязычной интернет-страничке, посвященной BB (совсем не Бриджит Бардо), мне встречалось слово obscure, т.е. «малоизвестная». Так что, видимо, стоит объяснить, что это за зверь – BB (ни в коем случае не Би Би Кинг).

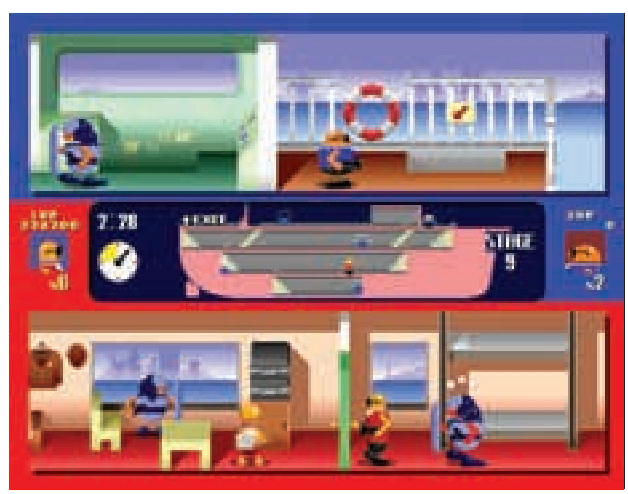
BB – это почти «Братья Блюз», только с большим акцентом на криминал. Робо и Мобо (или Майк и Спайк – смотря в какую версию вы играете), альтер-эго игрока – два гангстера, которые всю игру только и делают, что нарушают 161 статью УК РФ, то есть занимаются грабежом. На каждом уровне радар отмечает, что нужно, согласно заданию шефа, умыкнуть, и как выйти на крышу, около которой преступников подберет дирижабль. Это не так-то легко. Стражи порядка на чеку, и прежде мерно прохаживавшийся по коридору очередного бутика секьюрити, лишь только завидит игрока, начнет срочно принимать меры по обезвреживанию его персоны, дуть в свисток и в итоге поставит на уши весь этаж, а шефу придется искать вас явно не у стола информации. Для грамотного stealth-action на уровнях предусмотрены удобные углы, за которыми можно прятаться, если отойти вглубь экрана. Своих врагов можно оглушить из пистолета (именно оглушить – мокрушничать уважающий себя Бонанза не станет), придавить гладильным прессом, наконец, просто расплющить открытой настежь дверью.

Но что, возможно, больше всего поражает и озадачивает одновременно в Bonanza Bros., так это ее графика, особенно то, как нарисованы персонажи. Еще в 1998 году автор культового журнала «Великий Дракон» Александр Артеменко при описании Bonanza Bros. отмечал, что персонажи выглядят так, будто это пререндереные 3D-модели (схожие с теми, что мы видели в Donkey Kong Country и Killer Instinct). Александр писал о версии для Mega Drive, а в аркадном оригинале, в котором и разрешение выше, и цветов больше, сходство с «силиконовой» графикой гораздо сильнее. Известны игры, в которых эффект 3D-модели создавался явно лишь при помощи средств пиксельарта (то есть вручную) – например, вращающиеся спрайты в Little Samson на NES, так что, скорее всего, в Bonanza Bros. мы видим «традиционную» двумерную графику. Но рекламный плакат с минималистскими трехмерными братьями Бонанза (то есть какие-то 3D-модели для игры были сделаны) и то, что одна из более поздних игр сериала все же точно использовала пререндереную анимацию, оставляют повод для фанатских сомнений.

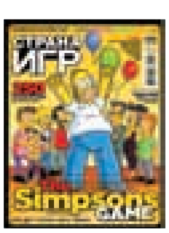


Фоны также достойны внимания – все эти дома, деревца и автомобили будто вырезаны из бумаги и напоминают столь модный нынче papercraft.

Как написано выше, технически аркадная версия превосходит порт для «Мегадрайва», и я бы рекомендовал играть именно в оригинал, чтобы оценить игру во всем блеске, к тому же некоторые приколы из приставочной версии вырезали. С другой стороны, на «Сеге» найдется немало того, чего не было на игровом автомате – например, голоса персонажей и уровень с картинной галереей, посвященной играм для SMD.



Flashback



№01(250)
Год назад
Тема номера:
The Simpsons Game

Дорогая редакция в сиквеле юбилейного 200 номера рассказывает о своих любимых играх.

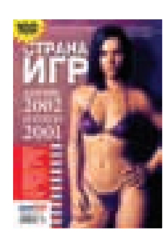


№01(202)
Три года назад
Тема номера:
«Магия крови»

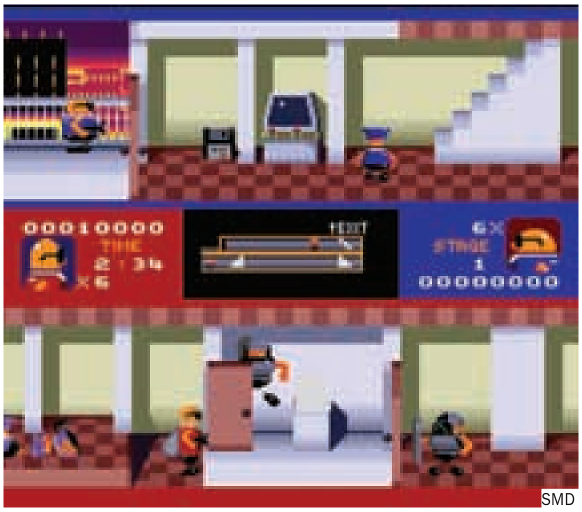
То, что выглядит как праздничные конфетти на этой картинке – со-о-овсем не конфетти...



№01(154)
Пять лет назад
Тема номера:
Need For Speed Underground
Brainslug удачно замаскировался на обложке; 25 RPG нового года; хит-парады-04 от сотрудников редакции.

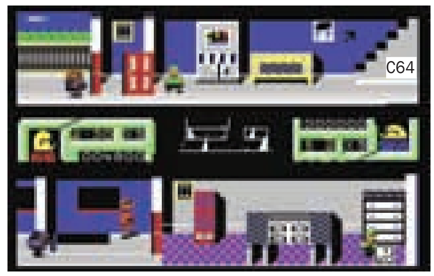


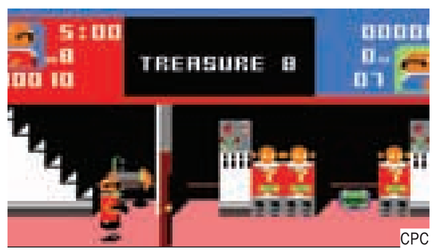
№01(106)
Семь лет назад
Тема номера:
АКИ РОСС В БИКИНИ!!!111 Ой, то есть «Анонс-2002, итоги-2001», конечно же. «Год оставил лишь пять платформ – PC, PS2, GC, Xbox и GBA».


SMD


ZX


SMS


C64


CPC

Основная масса аркадных автоматов в наши дни перетряхивает старые идеи и концепции, так что очень приятно увидеть игру, в которой есть новые идеи, такую как, например, эта. Оценка: 83% (Arcade)

Джулиан Ригналл, Computer+Video Games, август 1990

С того момента, как вы в первый раз запихнете награбленное в мешок, игра помещает вас в мир лихорадочного воровства. Оценка: 84% (Commodore 64)

Марк Козуэлл, Zzap! 64, май 1992

Bonanza Bros. вышла на множестве приставок и компьютеров, однако самая известная из версий – на Sega Mega Drive (в левом верхнем углу).

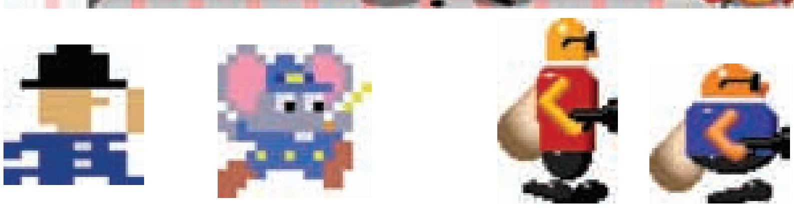
В продолжение Bonanza Bros. вышли целых три игры, но они не были гангстерскими платформерами. Каждый выпуск трилогии Puzzle & Action (Tant-R, Ichidant-R и Sand-R) состоит, как следует из названия, из действия и головоломок. Иначе говоря, из мини-игр. От оригинальных «Братьев Бонанза» в них остались только знакомый графический стиль да два беспроигрышных типажа главных персонажей – толстый и тонкий. В Tant-R (1992) они превращаются в сыщиков конца XIX века. Знаете, как у Шварценеггера – все персонажи, которых он играет, – положительные, и даже Терминатор во второй части «исправляется»? Так и тут – еще в Bonanza Bros. разработчики пытались показать, что их главные персонажи – не такие уж плохие ребята, например, рассказом о том, что их миссия – проверить систему безопасности или тем, что они воруют у мошенников (привет, «Берегись автомобиля!»). Это было на заставках и было, скажем прямо, малоубедительно. Зато в Puzzle & Games толстый и тонкий – настоящие герои. В Ichidant-R (1994) они – рыцари, спасающие принцессу, а в Sando-R (1997, использовала 3D и пререндеренную графику) – отважные археологи. Надо сказать, что, как бы хорошо ни была сделана эта трилогия, до выхода Wario Ware головоломки и мини-игры совсем не считались чем-то крутым, и для такой высокопрофильной игры, как Bonanza Bros., такой быстрый рейс в казуальщину странен. С другой стороны, можно сказать, что Bonanza Bros. свою тему исчерпала в аркаде 1990 года, и прямые сиквелы, построенные по той же схеме, вряд ли привнесли бы что-то новое.











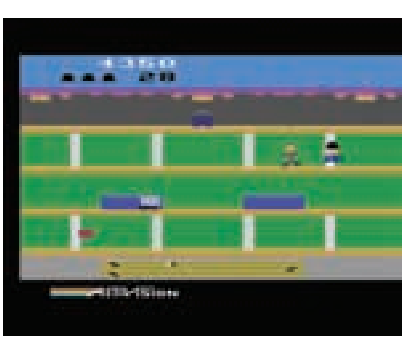


Три игры, ограбленные Бонанза

Keystone Kapers (Activision, 1983)

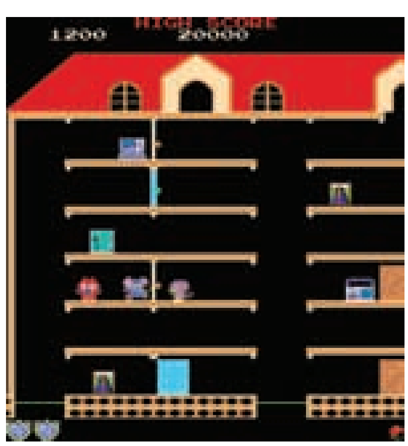
Платформер для Atari 2600, который написал программист Гарри Китчен. «Игра года-83» по версии Electronic Games Magazine. Keystone Kapers выглядит, как Bonanza Bros. 0 – тот же графический стиль и тот же сеттинг: полицейские и воры в многоэтажном здании. Только игрок – на стороне служителя порядка, офицера Келли, его задача – поймать беглого заключенного (Гарри) за отведенное время. Но разрушительное движение к GTA уже началось – по пути полицейский подбирает плохо лежащие чемоданы ради очков...

Самая известная версия «Кистоунских прыгунов» (намек на немые комедии 10-х годов про «Кистоунских копов») – на Atari 2600. Но она вышла еще и на Atari 5200 и Colecovision с улучшенной графикой.



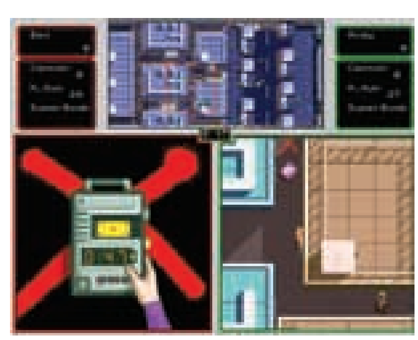
Mappy (Namco, 1983)

У Диснея был мышонок Микки, у Ханны и Барбера – Джерри, а Namco вывела Маппи, и онто оказался настоящей карающей дланью мышиной микрополиции: нечистым на лапы кошкам не поздоровится! Тут все почти как в Keystone Kapers, только воров ловить не надо, зато на каждом уровне нужно собрать все то, что они понатаскали в свое логово, и глушить их дверьми при сопротивлении. Вот эти-то элементы (сбор предметов и применение деревянного параллелепипеда как метод подавления врага) и перекочевали в мешок идей, на которых стоит игра Bonanza Bros.



Crack Down (Sega, 1989)

We have explosive! Во время выхода Bonanza Bros. сравнивали с Crack Down – и та и та игра сделана на базе аркадного железа System-24, и там и там нужно прятаться. Stealth-элемент тут настолько очевиден (прокрасться вдоль стены, затаиться в укрытии), что этот боевик про подрывников на «левых» картриджах для Mega Drive хитрые пираты продавали под названием Metal Gear Solid. На MGS игра, конечно, не тянет, но кому-то может прийтись по вкусу больше, чем сага Кодзимы, – пока Снейк доползет до следующего куста, здешние саперы мир спасут.



Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров



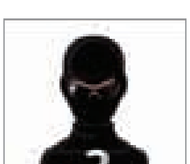




ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 19 января

Жанр:
триллер, приключения
Оригинальное название:
Largo Winch
Режиссер:
Жером Салль
В ролях:
Томер Сислей, Элизабет Беннетт, Радивойе Буквич, Анна Консиньи, Байрон Жонг, Эдди Ко
Производство:
Франция
Продолжительность:
неизвестна



ТЕКСТ
Роман Романов

Ларго Винч

Складывается впечатление, что всем этим миллиардерам и миллионерам нечем заняться, кроме как войной с криминалом. Борьба дает столь необходимый этим скучающим нуворишам адреналин, но могли бы они, в конце концов, с парашютом попрыгать с Эвереста или покататься на акулах у берегов Гавайских островов? Зачем все усложнять и подвергать свою жизнь опасности – не очень понятно. Впрочем, их жизнь слишком не похожа на жизнь представителей среднего класса, чтобы можно было бы как-то ассоциировать себя с ними и пытаться найти объяснения их поступкам и стремлениям.

Миллиардеры – жители совсем другого мира – красивого, желанного, но недостижимого. Для них осуществимо все, о чем простые люди могут только мечтать. Они где-то рядом с богами, если сами не боги, а мифы про богов простые люди обожают. К тому же экранные богачи, во всяком случае, те, что борются с преступностью, лишены того тяжелого аромата зависти, мерзости, ненависти и отвращения, что окружает богачей реальных. Выдуманные богачи все как на подбор честные смелые, не имеющие серьезных недостатков – идеальные герои комиксов и эпических сказок. Сценаристам остается только придумать какой-нибудь повод, объясняющий желание главного героя уничтожать злодеев, – и сюжет готов. У Брюса Уэйна убили родителей, у Ричи Рича – почти убили, у Ларго Винча, героя нового французского экшн-триллера, тоже, как ни странно, убили. Однако это однообразие ни в коем случае не стоит считать клише. Просто при такой мотивации возможно введение огромного количества дополнительных сценарных наворотов разной степени драматичности – переживание смерти самых близких людей, ощущение собственного одиночества, потеря контроля над ситуацией. К тому же рядом с этим богачом-одиночкой сразу же оказывается море завистников, врагов, лицемеров и лжецов.

Собственно, все вышесказанное и есть в чистом виде «Ларго Винч», только всяческих поворотов сюжета и драматических линий там еще больше. Ведь Ларго – сирота, а наследником финансовой империи и, соответственно, всех врагов он стал уже в 26 лет, и очень неожиданно. Он не принципиальный борец с преступностью, как уже упомянутый Бэтмен: Винч просто хочет узнать правду о смерти отца и при этом выжить. Значит, фильм будет куда реалистичнее и глубже большинства вариаций на тему миллиардера-борца со злом.

Ну и не стоит забывать об экшн-составляющей фильма. Ведь без нее и борьба не борьба и фильм не фильм. С ней у «Ларго Винча» уж точно никаких проблем нет. В конце концов, паркур (бег с препятствиями по индустриальным пейзажам), без которого сейчас не обходится ни один уважающий себя боевик от «Идентификации Борна» до «13-го района», придумали именно во Франции. А всевозможной беготни по крышам и стенам, перемежающейся стрельбой и взрывами, выгодно оттеняемой диалогами, монологами и прочим сюжетом, будет в фильме достаточно и для самого взыскательного зрителя, которого по какой-то причине не заинтересовала тяжелая судьба главного героя.



Томер Сислей

Томер Сислей, также известный как Газит Сислей, родился 17 августа 1974 года в Берлине. Его семья, имеющая русские и йеменские корни, переехала во Францию, когда Томеру было 9 лет. Сейчас семья живет в Израиле. Мальчик начал учиться актерскому мастерству с 10 лет, его учителем стал Джек Вальцер, который давал уроки актерского мастерства Дастину Хоффману, Роберту Дювалю, Шэрон Стоун, Джине Дэвис и многим другим. В 2003 году он стал первым французским стенд-ап комедиографом, получившим приз «Открытие года» на крупнейшем в мире фестивале комедии «Just For Laughs», проходящем в Монреале. К тому же Томер оказался первым французским комиком, которому предложили выступать на английском языке. С этого момента его актерская карьера пошла вверх, хотя сниматься он начал еще в 2001 году.



В кинотеатрах России с 29 января

Жанр:
криминальный боевик
Оригинальное название:
RocknRolla
Режиссер:
Гай Ричи
В ролях:
Джерард Батлер, Нонсо Анози, Шарлотта Армер
Производство:
США, Великобритания
Продолжительность:
114 минут

Рок-н-рольщик

Гай Ричи похож на повара, у которого есть всего один уникальный рецепт, и он всю жизнь подает его посетителям своего ресторана, меняя лишь гарниры и соусы. Но в том-то и дело, что постоянные клиенты ходят к нему исключительно за этим блюдом, им больше ничего не надо, и любую попытку приготовить что-то еще они воспринимают в штыки. Повара тоже, за редким исключением, устраивает такая ситуация – он открывает в своем блюде все новые и новые нюансы, достигает невиданных ранее высот. Всем хорошо, все счастливы, и так будет, пока повар не уйдет на пенсию.

Однако иногда случаются казусы – соус заканчивается или миксер недостаточно хорошо перемешивает ингредиенты. В такие дни повару стоило бы не пускать на порог постоянных клиентов, только новичков, которые блюда еще не ели. Потому что блюдо остается, конечно, безумно вкусным, но уж слишком похожим на то, что подавали вчера и позавчера, и пару месяцев назад.

К сожалению, Гай Ричи не обратил на этот факт внимания, и в очередной раз предложил нам коктейль из «Карты, деньги, два ствола» и «Большого куша», забыв, видимо, что это мы уже не один раз видели. Никто не отрицает, что криминальные комедии с налетом фарса и тоннами юмора выходят у него на редкость замечательными, но не в третий же раз одно и то же?!

Сюжет «Рок-н-рольщика» прост и хорошо знаком: толпа бандитов и прочих сочувствующих носится по Лондону, убивая друг друга в поисках картины, как раньше носились за бриллиантами или ружьями. В этих знакомых декорациях действуют не менее знакомые персонажи – неубиваемые русские, большой гангстер, скармливающий провинившихся ракам, харизматичный бандит (на этот раз в исполнении Батлера) и певец-наркоман, прообразом которого стал Пит Доэрти, но похож он на самом деле на бесподобного Микки-цыгана.

Предыдущие работы Гая Ричи узнаются целыми кусками: вполне можно понять, каким будет следующий кадр. Вот разве что диалоги по-прежнему непредсказуемы – тут Ричи, как и раньше, прекрасен. Вообще, если отбросить все претензии к повторам и цитатам из соседей по профессии (в «Рок-н-рольщике» можно найти пару цитат из Тарантино), то новый фильм Гая Ричи – однозначный успех режиссера, особенно после провальных «Унесенных» и непонятого «Револьвера». К картинке – вылизанной, глянцевой, вплотную приблизившейся к идеалу – нет никаких претензий. Как нет их и к саундтреку, монтажу, работе оператора и актеров. В общем, фильм близок к идеалу, если вы терпимо относитесь к самоповторам режиссера. А если вас что-то не устраивает, присмотритесь внимательно к другим выходящим сейчас фильмам, поищите там скрытые цитаты, а потом сожгите свой DVD-плеер и никогда не ходите в кинотеатр.

Гай Ричи



Прошлые работы: «Карты, деньги, два ствола», «Большой куш», «Унесенные», «Револьвер»

Гай Ричи родился 10 сентября 1968 года в местечке Хатфилд, Хартвордшир, Великобритания. Его отец работал исполнительным директором в крупной компании, и отчим тоже оказался крайне богатым человеком. Однако счастливым детство Ричи назвать сложно: он страдал дислексией, а потому усваивать знания ему было чрезвычайно сложно. С трудом получив свидетельство о среднем образовании, Ричи решил снимать фильмы, но учиться на режиссера не хотел – возможно, из-за болезни. Он начал снимать рекламу и делал деморолики для музыкальных коллективов, а на деньги, полученные от этих съемок, снял свой первый двадцатиминутный фильм «Трудное дело». Эта работа переросла в работу над сценарием фильма «Карты, деньги, два ствола». С этим фильмом к Гаю Ричи пришел успех, а следующая его работа «Большой куш» окончательно утвердила за ним статус культового режиссера.





Сара Джессика Паркер, она же Кэрри Брэдшоу в сериале «Секс в большом городе», сообщила, что съемки сиквела полнометражной вариации знаменитого сериала, вполне вероятно, начнутся уже этим летом. По словам актрисы, наконец-то придуман сюжет нового фильма, осталось лишь его доработать. О его сути ничего не сообщалось, кроме того факта, что Кэрри точно не родит. Писательница Кендес Бушнелл, автор книги «Секс в большом городе», напротив, сказала, что хотела бы увидеть приквел с 16-летней Кэрри, так как уже написала две книги про «Кэрри в молодости».



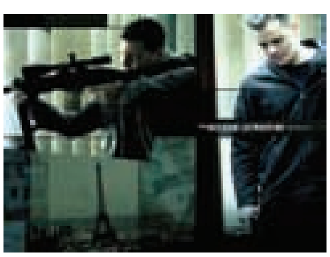
Из-за того что кинобиография певицы Эдит Пиаф «Жизнь в розовом цвете» пользовалась весьма значительным успехом, собрав в прокате около 72 миллионов долларов, французские кинематографисты собираются развивать этот жанр и дальше. В январе 2009 года в Париже начнутся съемки фильма о жизни другого великого французского шансонье Сержа Генсбура. Режиссёром этого проекта стал дебютант в кино, художник-график Джоанн Сфар, который сам написал и сценарий к фильму. Лента будет охватывать 40 лет из жизни певца от его рождения до 80-х, когда он находился на пике славы. Последнее, трагическое десятилетие затронуто не будет. Выход фильма намечен на 2010 год.

Джеки Чан окончательно вернулся в Голливуд. Актер, на несколько лет покидавший Америку, чтобы заниматься исключительно китайскими

проектами, не так давно снялся в «Час пик 3», затем в совместном «Запретном царстве». А теперь у него в планах шпионская комедия. Правда, не слишком понятно, чем Джеки привлек проект «Шпион по соседству» – вершиной успеха для режиссера Брайана Леванта стали «Бетховен» «Флинстоуны», а авторы сценария Джеймс Грир и Джонатан Бернштейн пока что отличились только романтической комедией «Поцелуй на удачу». Да и актеры сплошь третьего дивизиона – Джордж Лопез, Эмбер Валлетта, Билли Рэй Сайрус и Кэтрин Бокер. Однако съемки уже начались. Остается надеяться, что Чан возьмет этот проект под личный контроль, чтобы из него получилось хоть что-нибудь удобосмотримое.



Universal Pictures выкупила все права на Джейсона Борна и все связанные с ним произведения Ладлэма. Таким образом, в ближайшее время у «бондианы» должен появиться полноценный и столь же долгоиграющий конкурент. Правда, насколько затянется «борниана», пока неизвестно, но, по некоторым данным, у Ладлэма есть около 25 еще не экранизированных новелл.
Контракты на четвертую часть с Мэттом Дэймоном, а также с режиссером Полом Гринграссом уже подписаны. Сценаристом станет Джордж Нолфи – создатель не только «Ультиматума Борна», но и «12 друзей Оушена». Выход фильма в прокат намечен на лето 2010 года.



Несмотря на двойственное отношение зрителей к картине «Невероятный Халк», у нее все же появится сиквел – так решили создатели первого фильма. К сожалению, на данный момент утверждена лишь кандидатура главного злодея – им станет доктор Стерн в исполнении Тима Блейка Нельсона. Эдвард Нортон своего согласия пока не дал и, судя по всему, уже не даст. Во-первых, он воздерживается вообще от любых разговоров по поводу сиквела «Невероятного Халка». А во-вторых, он, в отличие от Роберта Дауни-мл. и Сэмюэля Л. Джексона, никак не комментирует скорый выход «Мстителей», где его зеленокожий гигант должен играть одну из главных ролей.

› Вороны: Начало

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
боевик
Режиссер:
Такаси Миикэ
В ролях:
Меиса Куроки, Такаюки Ямада, Сансей Шиоми
Страна:
Япония
Продолжительность:
131 минута
Формат изображения:
WideScreen 1.78:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Японский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



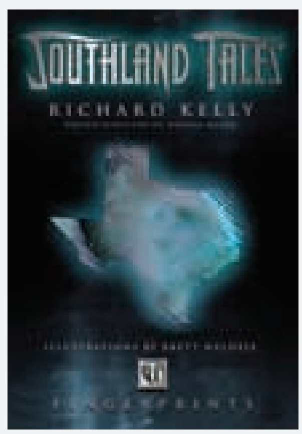
Если вы любите кровавый экшн, Такаси Миике – ваш режиссер. Если вы любите, красивые, практически глянцевые фильмы, японскую эстетику, изобретательную режиссуру, прекрасную операторскую работу и качественный юмор, Такаси Миике – ваш режиссер. Никто не умеет лучше, чем он, передавать эстетику жестокости, насилие в его фильмах настолько красиво, что ему не нужны никакие сценарные оправдания. Однако в «Воронах» есть и сюжет – борьба за власть двух японских школьников. Впрочем, и в ней есть веселые шутки, дружба, самопожертвование, верность и предательство.
Нельзя сказать, что это лучший фильм Миике, однако, учитывая высочайший уровень японского мастера, «Вороны» получились просто прекрасными. Но стоит знать, что картина все же не для всех – большинство случайных зрителей бросит смотреть сей шедевр после второй-третьей драки. Хотя, если попытаться, можно увидеть за разбитыми лицами и сломанными ногами людей, жизнь которых уничтожила борьба за власть двух самовлюбленных героев, имеющих свои мотивы в этой борьбе. В общем, фильм куда глубже, чем кажется: главное в нем – не кровь и не жестокость, а люди.

› Сказки юга

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
фантастика, триллер, комедия
Режиссер:
Ричард Келли
В ролях:
Дуэйн «Скала» Джонсон, Шон Уильям Скотт, Сара Мишель Геллар, Джастин Тимберлэйк
Страна:
Германия, США, Франция
Продолжительность:
145 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 2.0, Английский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



Лучшим фильмом Ричарда Келли до этого момента был шизофренический «Донни Дарко», теперь фаворит поменялся. Однако суть творчества этого режиссера ничуть не изменилась – «Сказки юга» точно такая же овеществленная шизофрения в реальных декорациях. То есть внешнего сюрреализма нет, мир реален, несмотря на некоторые фантастические аспекты, вроде отгремевшей Третьей мировой войны. Зато все остальное – сплошное мракобесие. «Скала» Джонсон – шизофреник и параноик, который страдает амнезией и видит будущее, – другого режиссера забили бы камнями за дурновкусие. Однако Келли снял так, что не придерешься, и Дуэйн сыграл просто великолепно. Шон Уильям Скотт успешно доказывает, что роли разномастных идиотов для него совсем не предел, он может играть более глубоких и интересных персонажей. Сара Мишель Геллар демонстрирует, что со времен «Жестоких игр» она не стала играть хуже. Кристофер Ламберт, Джастин Тимберлейк, Кевин Смит – все играют хорошо. На этом фоне отличных актеров и демонстрации режиссерской изобретательности замороченный сюжет воспринимается просто «на ура».

› Очень русский детектив

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
комедия
Режиссер:
Карл Панак
В ролях:
Юрий Стоянов, Вадим Галыгин, Михаил Шац
Страна:
Россия
Продолжительность:
100 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



Таким должен был быть «Самый лучший фильм» – пусть не идеальной пародией, но, по крайней мере, пытающейся ей быть. Но у «СЛФ» не сложилось, а вот у «Детектива» вполне, хотя и ему не избежать претензий. Отчасти потому, что получилось далеко не все, отчасти потому, что в России просто не возникла еще культура кинопародий, ведь для нее и зритель нужен соответствующий. Соответствующий зритель для «Очень русского детектива» – любитель и знаток фильмов в стиле «нуар» и фильмов про «копа, пончики и мертвого напарника». Если вы относитесь к их числу, то «ОРД» заставит вас смеяться от начальных до финальных титров. Впрочем, и тем, кто не знает сюжета фильма «Семь», будет от чего заулыбаться – тут много шуток, никак не связанных с киноманством. Ну и не стоит забывать, что играют в фильме далеко не последние люди в российской индустрии юмора, и играют просто великолепно. Юрий Стоянов и вовсе выдает нечто невообразимое – он вполне мог бы вытащить фильм один, если бы Шац, Галыгин и прочие перестали бы играть совсем. И все же, если вы не видели «Семь», посмотрите его перед «ОРД» – будет смешнее.

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ
Алексей Вагин

Сказки барда Бидля



Джоан Ролинг

Жанр: сказки
Издательство: Росмэн

Имя Джоан Кэтлин Ролинг давно стало брэндом. На самом деле, это псевдоним. Легенду мировой литературы зовут Джоанна Мюррей Ролинг. Изменить второе имя ей пришлось по настоянию издателей, которые опасались, что книга, написанная женщиной, будет неинтересна мальчикам (подумать только, что сейчас Гарри Поттером зачитываются даже пенсионеры!). Поэтому Ролинг попросили подписать книгу инициалами, при этом издательство хотело, чтобы инициалы состояли из двух букв. Ролинг выбрала для второго инициала имя своей бабушки, Кэтлин; она предпочла это имя еще из-за алфавитного созвучия – в английском алфавите буква К идет сразу после буквы J – и стала Джей-Кей Ролинг.

Сегодня книги Ролинг переведены на 60 языков и проданы тиражом более 250 миллионов экземпляров. Благодаря своему таланту она стала самой богатой женщиной Великобритании – по данным британской газеты Sunday Times, состояние писательницы оценивается в 545 млн фунтов стерлингов. Ее именем назвали одну из малых планет Солнечной Системы. Неудивительно, что новая книга Ролинг «Сказки барда Бидля» 4 декабря 2008 года выпущена одновременно в 25 странах мира на родных языках. В России продажа новой книги пройдет 6-7 декабря, а средства, которые Ролинг и российское издательство на этом заработают, пойдут на благотворительные цели, в частности на лечение тяжелобольных детей. Надо отметить, что изначально эта книга была выпущена всего в семи экземплярах, иллюстрированных самой Ролинг, переплетенных в кожу и украшенных серебром и полудрагоценными камнями. Седьмой экземпляр был продан на благотворительном аукционе за 4 миллиона долларов – покупателями стали лондонские арт-дилеры, представлявшие Amazon.com. «Я потрясена и очень рада. Это значит, что Рождество пришло раньше к детям, которые в этом нуждаются», – сказала Ролинг после окончания торгов. По словам писательницы, остальные шесть книг она намерена подарить людям, которые «больше всего были связаны с книгами о Гарри Поттере в течение 17 лет».

Что касается самих сказок барда Бидля, то их всего пять. И хотя каждая история вполне самостоятельна, объединяет их неразрывная связь с миром волшебников из романов о Гарри Поттере. По сюжету, эта книга помогла Гарри Поттеру победить Волан де Морта. Именно ее профессор Дамблдор завещал Гермионе Грейнджер. Из сказки о «Трех братьях» Гарри Поттер узнает о дарах Смерти: жезле смерти, воскрешающем камне и мантии-невидимке в книге, завершающий эпопею о самом знаменитом очкарике в мире. Кроме «Сказки о трех братьях» в сборник входят рассказы «Фонтан феи Фортуны», «Колдун и прыгучий горшок», «Зайчиха Шутиха и ее пень-зубоскал» и «Волосатое сердце колдуна». Теперь большинство людей могут воочию убедиться в существовании этого артефакта волшебников, узнать древние легенды магов уже без помощи Гарри Поттера, а вполне самостоятельно.

Фидель Кастро. Моя жизнь. Биография на два голоса

Неподражаемый команданте в темно-оливковом френче стал живым человеком-легендой для многих поколений людей. Его называют тираном, ему приписывают вину за многочисленные репрессии и подавление оппозиции, его много раз пыталось убить ЦРУ, его едва не свела в могилу болезнь, но он и сегодня живее всех живых и по-прежнему любим во всем мире. Пожалуй, ни одному диктатору мира еще не удавалось сохранять революционный пыл все годы своего правления. А Фидель правил страной практически полвека! И хотя сейчас он отошел от дел, отдав бразды правления своему брату Раулю, команданте по-прежнему лидер латиноамериканской, а может, и мировой революции. Благодаря ему удалось сохранить идеи социализма, поскольку он одной своей харизмой мог перечеркнуть любые усилия вражеской пропаганды и отогнать тень, брошенную на революцию страшным призраком тоталитаризма.

Википедия: «Фидель Алехандро Кастро Рус (родился 13 августа 1926 г.) — кубинский революционный и политический деятель, команданте. Вместе со своим братом Раулем Кастро и аргентинцем Эрнесто Че Геварой возглавил революционное движение на Кубе против диктатора Батисты. Руководитель Кубы с 1959 по 2008 год».

Что может сказать о себе человек, вошедший в Книгу рекордов Гиннесса как самый пламенный оратор, чья знаменитая речь продолжалась 27 часов? Что можно нового узнать о том, о ком без устали говорят все мировые СМИ уже полвека? Многое. Слишком велики масштабы личности Кастро, чтобы можно было узнать его за какие-то пятьдесят лет. Но в этот раз команданте расскажет о себе сам. Новая книга – это обработанная запись почти ста часов интервью, проведенных Игнасио Рамоне, известным европейским журналистом и аналитиком, главным редактором Le Monde Diplomatique. В течение двух лет, с января 2003-го до декабря 2005-го, Фидель рассказывал о своем детстве, юности, становлении в качестве революционера и бессменного главы кубинского народа. Финальный вариант книги редактировал сам Кастро – это полноценная автобиография великого человека.

На презентацию книги в Москве приехали министр иностранных дел Кубы, бывший личный секретарь Фиделя, Фелипе Перес Роке, и посол республики Куба, Хуан Вальдес Фигероа. Для них Кастро больше чем человек: он воплощает собой идею равенства, свободы и справедливости. Кем станет для вас блистательный команданте, решать вам. Но чтобы понять легенду XX века изнутри, данную книгу стоит прочитать.



Фидель Кастро, Игнасио Рамоне

Жанр: биография
Издательство: Рипол Классик

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов

ТЕКСТ
Игорь Сонин

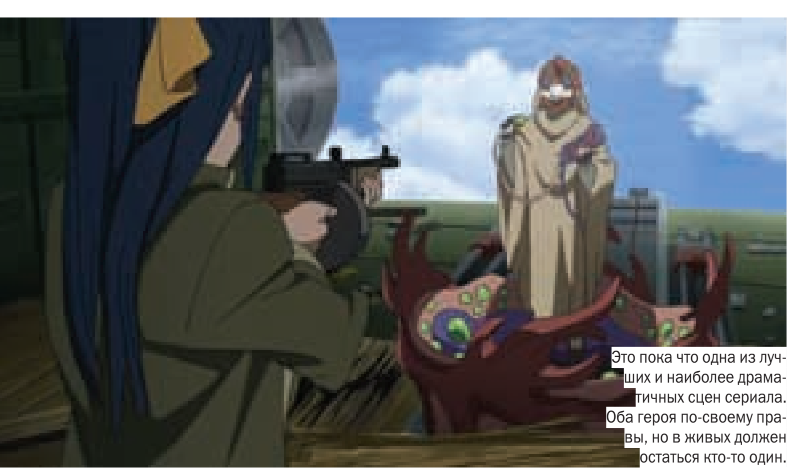
ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Xam'd: Lost Memories
Формат:
сериал, 26 эпизодов
Режиссер:
Масаюки Миядзи
Год производства:
2008
Издатель:
Sony Computer Entertainment
Студия:
Bones
Наша оценка:
нужно смотреть





Акиюки и Накиами. При первом просмотре вы гарантированно не поймете, что происходит. При втором – может быть.



Это пока что одна из лучших и наиболее драматичных сцен сериала. Оба героя по-своему правы, но в живых должен остаться кто-то один.

Xam'd: Lost Memories

Повсеместное цифровое распространение аниме – дело ближайшего будущего. Мир забудет о дисках, вы начнете скачивать новые продукты из Интернета и хранить на жестком диске, а физическая копия станет восприниматься как обуза. Игровая индустрия также движется в этом направлении, но анимешники достигнут пункта назначения раньше – хотя бы потому, что анимационные фильмы значительно проще в кодировании и воспроизведении. Весь прошлый год мы печатали новости из мира цифрового распространения, а с 15 января свежие эпизоды Naruto Shippuden транслируются через Сеть с английскими субтитрами и всего через неделю после показа на японском телевидении. Это ли не доказательство того, что на подходе время совершенно иных технологий? Энциклопедисты вводят в обиход новый термин ONA (Original Network Animation), который в будущем придет на смену OVA (Original Video Animation). Самая известная ONA на сегодняшний день – сериал Xam'd: Lost Memories от студии Bones (Soul Eater, «Стальной алхимик», «Волчий дождь»). Его никогда не показывали по телевизору, никогда не издавали на дисках. Вместо этого компания Sony Computer Entertainment каждую неделю публикует свежие эпизоды на онлайновом сервисе PlayStation Network. Как, вы еще не слышали? Тогда добро пожаловать в будущее.

Видеомагазин для PlayStation Network был впервые представлен публике на E3 в прошлом году. Первый эпизод Xam'd: Lost Memories появился в Сети сразу после запуска службы, 16 июля. Правда, он был доступен только жителям Северной Америки. Публикация в Японии началась позже, в сентябре, но зато в Интернет выложили сразу первые тринадцать серий. К ноябрю расписание было синхронизовано, и с тех пор свежие серии Xam'd: Lost Memories появляются в обоих регионах одновременно. Уже через неделю после того, как служба начала работу, менеджеры Sony жизнерадостно отрапортовали: наибольшее количество скачива-



ний – именно у первого эпизода Xam'd: Lost Memories! Секрет успеха? Секрет прост, Xam'd: Lost Memories – первоклассный сериал, оправдавший все возложенные на него надежды.

На первый взгляд он напоминает классическую «Навсикаю из Долины ветров» режиссера Хаяо Миядзаки. Сходство действительно есть, но оно касается дизайнов – внешнего вида героев, военной формы, автомобилей и летучих кораблей. Да и сюжет такой же закрученный, как у Миядзаки. В дело вступают несколько враждующих (в лучшем случае нейтральных) сторон с непонятными целями и мистическим оружием, и с первого просмотра очень сложно понять, что тут к чему. Но мы спешим на помощь быстрее, чем Чип и Дейл, и все объясним. Итак. Паренек по имени Акиюки (обычный, но не японский школьник) живет на миролюбивом острове Сэнтан, вдали от большой войны северян и южан. Однажды утром он замечает в школьном автобусе странную, но симпатичную девочку. На его глазах девочка с отсутствующим видом, медленно, как в танце, достает из школьного рюкзака гранату… Взрыв! Разлетаются стекла, машину разворачивает изнутри, поднимается густой серый дым. Акиюки с трудом находит лежащую террористку… что было дальше, он не помнит. Акиюки пришел в себя с забинтованной рукой, вдали от дома, на почтовом летучем корабле «Занбани». За ним присматривает странная замкнутая девочка по имени Накиами. А случилось тогда вот что: на остров началось крупномасштабное военное нападение; Акиюки превратился в «ксамда» (Xam'd) – могучего белого гуманоида со сверхспособностями; ксамд уничтожил одну из атакующих биологических машин; Накиами заметила битву с борта своего воздушного «истребителя», проткнула ксамду ладонь, лишила его сознания и подняла на борт «Занбани». Вы еще успеваете следить за происходящим? А ведь это одна только первая серия и самое начало приключений! Акиюки уже не сможет вернуться домой, он остается на «Занбани» и узнает много нового о происходящем в мире: о затяжной войне Севера и Юга, о таинственной религии под названием Руйконизм, о биороботах «хьюманформах». Выясняется, что и почтовый корабль – вовсе не почтовый, а членам экипажа есть что рассказать о своем прошлом. Параллельно развиваются события и на родине героя, острове Сэнтан: военные берут территорию под свой контроль, друзья Акиюки поступают в армию, а его родители так и не могут примириться между собой. Чем все это закончится – мы не знаем, потому что Xam'd: Lost Memories и сейчас продолжает публиковаться на PlayStation Network, а последних его эпизодов не видел еще никто в мире.

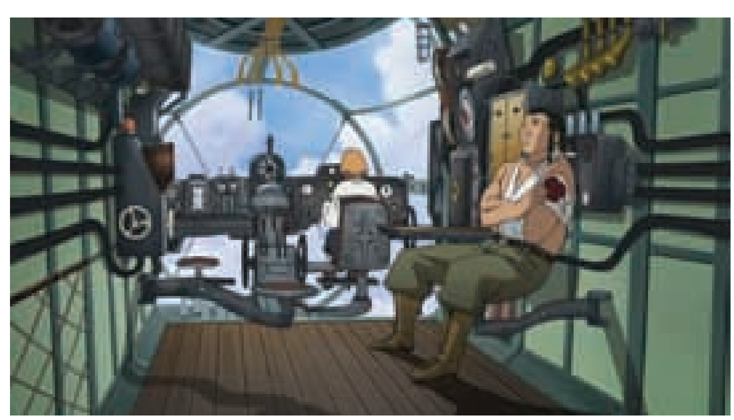
Вверху: Середина первой серии. На этом кадре люди обычно влюбляются в Xam'd: Lost Memories. Только посмотрите на эти велосипеды, автобусы, автомобильчики, армейский танк. Дизайн техники на высочайшем уровне, а разрешение 1020p позволяет разглядеть мельчайшие детали.

Внизу: Мостик «Занбани». Благодаря HD-разрешению и трудолюбию аниматоров вы видите каждый приборчик, каждый вентиль и рычажок.

Сериал поднимает неожиданно серьезные и злободневные темы, которые мы не привыкли видеть в аниме. Герои обсуждают терроризм, религиозный экстремизм, локальные войны. Как поведут себя в этих условиях обычные люди? Что делать с экстремистами, которые, по сути дела, нормальные люди, только ослепленные верой? Откуда берется терроризм и можно ли его остановить? Эти вопросы за последнее время поднимал разве что Mobile Suit Gundam 00. Актуальность – отнюдь не единственное достоинство Xam'd: Lost Memories. Авторы сериала понимали, что делают аниме для международной аудитории, и постарались на совесть. Дизайн персонажей и техники – превосходный, музыка – отличная, песни – на английском языке. Наконец, авторы сериала не поленились использовать возможности, которые открывает высокое разрешение. Многие аниме-телесериалы перешли в HD лишь формально: увеличилось количество пикселей, но не качество рисунка и прорисовки. Xam'd: Lost Memories совсем не таков, авторы маниакально вырисовывают каждый кадр, и можно разглядеть мельчайшие детали костюмов, техники или фона. Все эти качества уже обеспечили Xam'd: Lost Memories международный успех, и нам остается только признать: именно таким должен быть аниме-сериал из цифрового будущего. **СИ**



«Занбани» (вдалеке) и Накиами на своем «истребителе». Летучие корабли – популярнейшая тема в аниме и Final Fantasy.



Новости

В онлайновом дневнике студии Ghibli появилась информация об одном из рабочих обсуждений с участием прославленного режиссера Хаяо Миядзаки. Известнейшая студия в течение следующих трех лет начнет работу над двумя полнометражными фильмами, причем создавать их будут преимущественно молодые сотрудники. Более подробная информация о картинах пока держится в секрете.



Киёхико Адзума, мангака Azumanga Daioh и Yotsubato! рассказал, почему, несмотря на то что телесериал Azumanga Daioh прошел с огромным успехом, его последнюю работу никто не берется анимировать. По словам Адзумы, он ни с кем не ругался, просто короткие истории про Ёцубу очень сложно перевести в мир движущихся картинок. Мы этой отмазке не верим: комикс Azumanga Daioh тоже был очень специфическим, но грамотная режиссура сделала из него потрясающий аниме-сериал.



На третьей ежегодной церемонии вручения наград актерам озвучки Seiyuu Awards впервые появится номинация «от заграничных фанатов». Для этого на сайт мероприятия была добавлена специальная форма на английском языке, а итоги голосования будут подведены в марте. Таким образом японцы надеются установить еще более плотный контакт с мировым сообществом любителей аниме.



Blu-ray в Японии

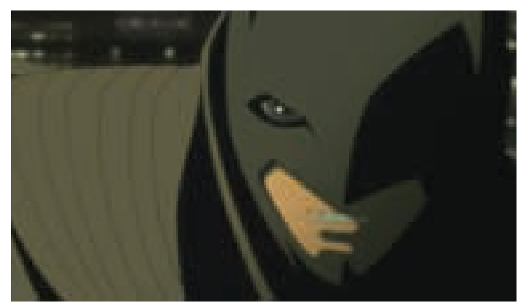
Новый формат видеодисков укрепляет свои позиции. В начале года рынок Blu-ray составлял меньше процента от рынка DVD, однако последние двенадцать месяцев принесли с собой значительные перемены. Стандарт HD DVD проиграл битву форматов, что позволило многим нерешительным потребителям с легким сердцем разориться на привод нового поколения или его замену – консоль PlayStation 3. К концу года продажи Blu-ray выросли в четыре раза, но как ни крути, а обычных DVD в Стране высокочеткого телевидения все равно продается в двадцать пять раз больше. Производители аниме используют новый формат гораздо активнее, чем киношники, и к концу прошлого года более половины всех проданных дисков Blu-ray приходилось именно на анимационные фильмы. Этому способствовало и то, что наиболее успешные телесериалы (Macross Frontier, Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2 и Mobile Suit Gundam 00) все публиковались на Blu-ray. Всего в стране за год было продано около девятисот тысяч дисков нового поколения.

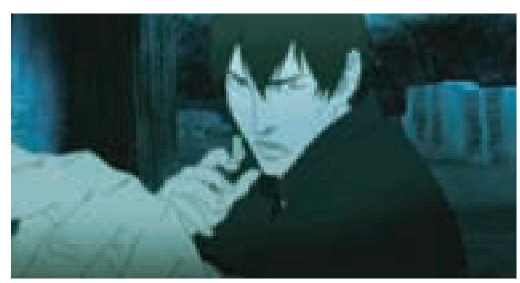


Batman: Gotham Knight всем понравился

Не так давно мы писали про замечательный сборник Batman: Gotham Knight. В нем, если помните, несколько японских режиссеров представляют свое видение Бэтмена в шести короткометражных анимационных фильмах. «Рыцарь Готэма» пришелся нам по душе – и не только нам! Международная ассоциация анимационного кино внесла Gotham Knight в список номинантов на награду «Энни» за лучший видеорелиз 2008 года (категория называется Best Animated Home Entertainment Production и выдается за те работы, которые не шли в кинопрокате). Последний раз японская анимация появлялась в списках номинантов в 2005 году («Ходячий замок»), а получить награду удалось только фильму «Унесенные призраками» в 2002-м.







Как дела у «Реанимедиа»?

После потрясающих релизов «Меланхолии Харухи Судзумии» и «Девочки, перепрыгнувшей время» российская компания «Реанимедиа» стала известна как автор лучших в стране дубляжей аниме. Мы пристально и с удовольствием следим за ее деятельностью и знаем, что в середине декабря в продажу поступило коллекционное издание «Дайбастер: дотянись до неба – 2!» на трех дисках. Мы расскажем об этом замечательном аниме в одном из ближайших выпусков рубрики. Кроме этого, компания лицензировала телесериал «Альянс Серокрылых» (Haibane Renmei), его публикация запланирована на текущий год. А если вы еще не знаете, то «Реанимедиа» создала базу данных по нашим актерам озвучки. По адресу http://reanimedia.ru/dub.html вы можете познакомиться с людьми, чьими голосами говорят герои замечательных дубляжей компании.





Мини-обзоры

新世紀エヴァンゲリオン

Евангелион Director's Cut Platinum Edition

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Евангелион Director's Cut Platinum Edition
Режиссер:
Хидеаки Анно
Год производства:
1995
Регион:
Россия
Наша оценка:
нужно смотреть



«Евангелион» не нуждается в рекомендациях, но если вдруг вы впервые держите в руках «Страну Игр», короткое пояснение: это лучший меха-сериал из всех, когда-либо созданных в Стране трудолюбивых аниматоров. Он уже публиковался в России компанией MC Entertainment три года назад, а сейчас выходит новое издание с лихим названием Director's Cut Platinum Edition. Изменения:
1) режиссерская, полная версия видеоряда (невооруженным глазом изменения заметны в эпизодах с 21-го по 24-й);
2) ремастированный видеоряд, созданный с прицелом на HD-качество;
3) новая русская озвучка и обновленная японская, обе – в формате 5.1;
4) релиз занимает шесть дисков (в первом российском издании их было четыре);
5) другая полиграфия и упаковка.



Вверху: Отаку можешь ты не быть, но «Еву» ты смотреть обязан.

ナースウィッチ小麦ちゃんマジカル

Nurse Witch Komugi – Complete Collection

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Nurse Witch Komugi – Complete Collection
Режиссер:
Ясухиро Такэмото и др.
Год производства:
2002
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



Это сейчас, после Genshiken и, особенно, Lucky Star, аниме про анимешников уже никого не удивляет. А в былые годы еще мало кто понимал, что на этом можно зарабатывать деньги. Авторы мрачного экспериментального телесериала The SoulTaker, наверное, и не предполагали, что придурочная «медсестра-ведьма» Комуги Накахара окажется популярнее, чем все остальные герои вместе взятые. Достоинства Комуги нашли своих обожателей, и в следующем году девочка стала главной героиней собственного пародийного сериала Nurse Witch Komugi – про бестолковую, но симпатичную косплейщицу. Сюжет здесь, как и следовало ожидать, отсутствует, а шуток – мильон. Но даже сейчас, шесть лет спустя, сериал не потерял своего очарования по двум причинам: шутки – удачные и смешные, а Комуги-тян и правда кавайная.



Вверху: Колдуны творят заклинания волшебными палочками, а медсестра Комуги-тян – волшебным градусником.

ヘルシング

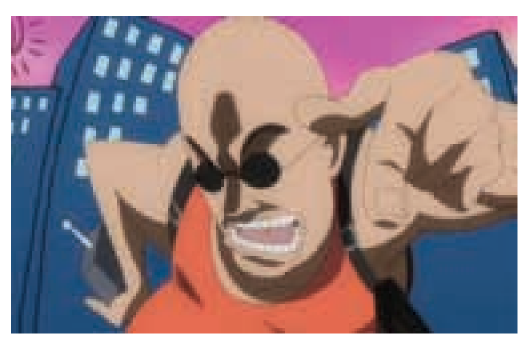
Hellsing. Volume V

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Hellsing. Volume V
Режиссер:
Хироюки Танака
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



Несколько раз мы писали о современном OVA-сериале Hellsing Ultimate (не путать с телевизионным «Хеллсингом») и каждый раз заканчивали одним и тем же выводом: чудо, а не аниме. Телесериал был «одебилен» для телевизионной аудитории, а OVA – честное и точное переложение манги. В Японии сериал публикуется по мере производства; как только аниматоры заканчивают новую серию, ее тут же печатают на DVD. Так вот, пятый эпизод – еще лучше предыдущих! Нацистские дирижабли высаживают в Лондоне десант солдат-зомби, и события принимают крутой оборот. Кажется, в столице Англии собрались все известные персонажи «Хеллсинга» и полдюжины новых, ранее в аниме не виданных. Битва за город уже началась, но самое интересное авторы оставили на следующий эпизод. Ждем с огромным нетерпением, ибо другого такого стильного, жестокого, но прекрасного сериала на всей планете не сыскать.



Вверху: Единственное в мире аниме с рисованным Брюсом Виллисом.

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Ouran High School Host Club
Создатель:
Биско Хатори
Первая публикация:
2003
Журнал:
LaLa
Наша оценка:
можно читать

Ouran High School Host Club

桜蘭高校ホスト部

Анимационный телесериал Ouran High School Host Club хорошо известен, и по сюжету он почти точно совпадает с мангой. Обычная и «нормальная» девочка Харухи Фудзиока учится в элитной школе Оуран. Денег на роскошную школьную форму у нее нет, приходится обходиться дешевыми штанами, рубашкой и свитером. Харухи не дружит с богатыми и заносчивыми одноклассницами, однажды она забредает в «офис» школьного хост-клуба (хост-клубами называются популярные в Японии заведения, где красивые мальчики за разумную плату развлекают состоятельных девушек беседой, песнями и плясками; сотрудники клуба называются хостами). Неловкое движение – Харухи разбивает дорогущую вазу и вынуждена отрабатывать хостом, благо ее и раньше часто принимали за мальчика. Манга Ouran High School Host Club с неожиданной стороны показывает отношения между старшеклассниками и старшеклассницами, Биско Хатори неплохо рисует и остроумно подшучивает над обычными романтическими комиксами про высшее общество. Манга хороша, но аниме-сериал еще лучше: ко всем достоинствам комикса он добавил превосходную анимацию, замечательную озвучку и удачное визуальное решение – в розовых тонах!







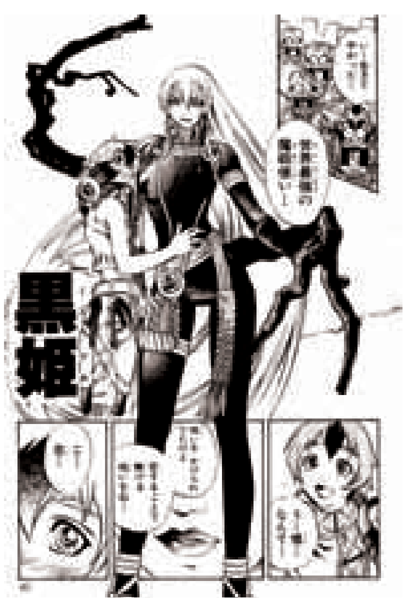
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kurohime
Создатель:
Катакура Масанори
Первая публикация:
2002
Журнал:
Jump Square
Наша оценка:
можно читать

Kurohime

魔砲使い黒姫

Kurohime – манга сложная и у нас малоизвестная. Она публикуется в журнале Jump Square, вместе с Rosario + Vampire и Claymore. На страницах Kurohime мы видим: а) великую и прекрасную воительницу Курохимэ, бросившую вызов богам и превращенную в девочку-паиньку Химэко; б) идеологически подкованного, образцового мальчика Зеро, который когда-то был воительницей спасен, отчего проникся к ней наилучшими чувствами. Расколдовать девицу есть ровно один способ: как только Химэко в кого-то влюбляется, заклятие спадает, появляется Курохимэ и раздает тумаки направо и налево (с меньшей эффективностью чары может развеять легкая влюбленность или внезапный прилив нежности). Ничего не напоминает? Это же точь-в-точь сюжет Rosario + Vampire (справедливости ради надо сказать, что «вампирчиков» начали печатать в 2004-м, уже после старта Kurohime)! Тем не менее, манга эта посредственна и вторична, она напоминает множество других работ, но только поначалу. Дальше в дело вступает с десяток богов, а персонажи и их отношения претерпевают серьезные изменения, и тогда Kurohime становится похожа на мангу «Берсерк»... только с девочками на главных ролях.







Игры

ИНФОРМАЦИЯ

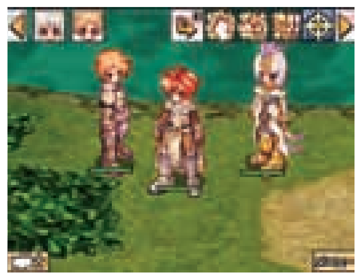
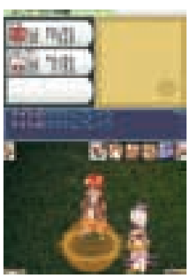
Название:
Ragnarok Online DS
Платформа:
Nintendo DS
Авторы:
Gravity, GungHo Works
Дата релиза:
18 декабря 2008 года

Ragnarok Online DS

ラグナロクオンラインDS

Общемировые продажи Nintendo DS стремительно приближаются к ста миллионам экземпляров, и более четверти от этого количества приходится на Японию. Неудивительно, что многие компании стремятся отхватить свой кусок от пирога. Сегодня у нас в гостях – Ragnarok Online DS, портативная и оффлайновая версия широко известной MMORPG «Рагнарок онлайн». Действие происходит в одном и том же мире, да и выглядят две игры очень похоже: кажется, спрайты чибиков-персонажей перекочевали на DS вовсе без изменений. Классы – все знакомые, разве что специально для нынешнего релиза были добавлены темные рыцари и шаманы. Однако теперь перед нами не массивно-многопользовательская игра, а безыскусная JRPG о маленьком мальчике и его большом путешествии. А чтобы оправдать название, в Ragnarok Online DS добавили режим совместного прохождения на трех игроков: герои отправляются исследовать 50 случайно сгенерированных этажей в особом подземелье.





Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Jump Festa
Адрес:
http://www.jumpfesta.com
Язык:
японский

Jump Festa

В декабре каждого года в Токио проходит особый аниме-фестиваль Jump Festa. Мероприятие проводит издательство Shueisha, в центре внимания – три журнала семейства Jump: V Jump, Jump Square и наш любимый Weekly Shounen Jump. На фестивале можно, во-первых, закупиться дешевой и эксклюзивной «сувениркой» – брелочками, кружечками, постерами, маечками и т.п., все с изображениями любимых героев. Во-вторых, здесь, как правило, проходят интереснейшие мероприятия: то поставят мюзикл по какой-нибудь манге, то проведут открытую встречу с известнейшими художниками и актерами озвучки. В общем, будете в Токио в декабре – заходите. Ну, или читайте репортаж в «СИ».



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Почему больше половины аниме про школу? Других тем что ли нет?
Потому что больше половины аниме смотрят (японские) школьники, и повседневные учебные будни – чуть ли не единственный жизненный опыт, с которым они могут соотнести происходящее на экране. Поэтому те, кто хочет обеспечить сериалу популярность среди подростков, обязательно делает героями «обычных японских школьников».

Хочу приобщить к аниме своих друзей. С чего лучше всего начать?
Практика показывает, что обрушивать на невинную жертву двадцать шесть серий «Евангелиона» с японской озвучкой – не лучшая идея. Неподготовленному человеку сложно переварить такое количество новых впечатлений. Поэтому общее правило – чем короче и понятнее, тем лучше. Хорошо идет первый полнометражный «Призрак в доспехах», телесериал «Тетрадь смерти», OVA в четырех эпизодах Samurai X: Trust & Betrayal.



Есть вопросы? Присылай на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Холодный кошелек

Процессорный кулер GlacialTech UFO V51

К выходу новых процессоров от AMD и Intel компания GlacialTech предлагает оригинальный кулер UFO V51. Внешне он действительно напоминает летающую тарелку космических пришельцев. На деле же это достаточно мощный, но в то же самое время эффективный кулер. Он построен по ставшей уже классической схеме. Отполированная медная пластина соприкасается с крышкой процессора, а от нее уже отходят теплопроводные трубки, выполненные также из меди. Прямо над пластиной размещен первичный радиатор, распределяющий тепло с верхней ее части. Чуть выше расположен верхний радиатор, в котором трудятся два вентилятора, отводя горячий воздух от системы. Диаметр вентиляторов 92 мм, скорость работы варьируется у модификации GlacialTech UFO V51 PWM (от 800 до 2500 об/мин) и стабильная у версии UFO F51 Silent (1600 об/мин). Кулер полностью совместим со всеми современными процессорами, включая новейшие Intel Core i7 и AMD Phenom следующего поколения. GlacialTech UFO V51 способен работать с процессорами, которые выделяют тепло на уровне 140 Вт. В российской рознице эти системы охлаждения ожидаются по цене 66 долларов за версию Silent и 70 долларов за более производительную PWM.

На шаг ближе к виртуальности

ЖК-телевизор Philips Cineos 32PFL9613D

Голландцы из Philips сообщают, что им в очередной раз удалось выпустить телевизор, который перевернет наше представление о современном цифровом видео. По информации, новинка обладает минимальным временем отклика матрицы – всего 2 мс. Это позволяет добиться максимально плавного отображения, хотя не совсем понятно, зачем это нужно в телевизоре – обычно этот параметр актуален для игровых мониторов. Впрочем, при желании можно и на этом телевизоре сыграть в Quake – никаких проблем не будет, наоборот, изображение будет сочным и качественным. Другая фишка нового Philips Cineos – фирменная технология Perfect Natural Motion, которая также обеспечивает максимально плавное и четкое изображение. Диагональ экрана составляет 32 дюйма. Весьма высока степень контрастности – 55000:1. На задней панели пользователь найдет четыре порта HDMI, а также, что немаловажно, телевизор поддерживает протокол DLNA. Сегодня это один из самых популярных протоколов домашних мультимедиа-серверов и цифровых хранилищ данных. Иными словами, можно обойтись без покупки дополнительного оборудования при проектировании сети с использованием телевизора Philips Cineos 32PFL9613D. Розничная же цена составит 2 тысячи долларов.





Стильные гигабайты

Накопитель LG XD1 Combo

Стоит отметить, что какую бы продукцию ни выпускала компания LG, она всегда пытается оригинально оформить даже самый обычный компьютерный аксессуар. Это в полной мере относится к новому жесткому диску LG XD1. С технической точки зрения это обычный внешний накопитель с использованием жесткого диска. Из необычных особенностей отметим наличие как USB 2.0 интерфейса, так и разъема E-SATA. В случае соединения с компьютером посредством E-SATA интерфейса скорость передачи данных заметно возрастет.

Куда больше внимания уделяется внешнему виду накопителя. В продажу поступят бордовая и серебристо-черная версии. Речь идет о цвете алюминиевого корпуса жесткого диска. Чтобы его не повредить после случайного падения, винчестер также упакован в аккуратный кожаный чехол. Таким образом, это не только повышает безопасность данных, но и сделает его хорошим соседом дорогой визитнице или кошельку. Ожидается появление 250, 320 и 500-гигабайтных моделей, правда, их розничные цены пока не известны.

Ломая барьеры

Модули памяти A-Data X-Series



Порадовать оверклокеров в новом году намерена компания A-Data. Продукция компании широко известна, но впервые она выпускает столь мощный комплект. Речь идет о новинке под названием X-Series, в которую изначально войдет набор из модулей памяти DDR3, работающих на частоте 2133 МГц с таймингами 10-10-10-30. Рабочее напряжение составляет 2.05-2.15 В, а чтобы у покупателей не было никаких сомнений в качестве, прилагается пожизненная гарантия. В продаже будут как двухканальные наборы емкостью 2 и 4 Гбайт, так и трехканальные, емкостью 3 и 6 Гбайт. Для стабильной работы на модули надевается массивный радиатор, полностью закрывающий планки памяти и два мощных кулера, отводящие тепло от быстрых модулей. Между прочим, скорость вращения составляет внушительные по современным меркам 3500 об/мин. На такой скорости уровень шума превышает 20 дБ. Ориентировочные цены пока не называются, но, конечно, бюджетным решение не будет. Во-первых, это одни из самых быстрых модулей, а во-вторых, подборка трех идентичных планок стоит денег, что скажется на розничной стоимости.



Быстрые и емкие

Verbatim представила первые диски 8x DVD+R DL

Любители хранить фильмы, игры или музыку на дисках будут рады скорому появлению в продаже болванок формата DVD+R DL, то есть двойной емкости с допустимой скоростью записи 8x. На таких оборотах полностью записать 8.5-гигабайтную болванку можно менее чем за 15 минут. Также новые диски поддерживают печать картинок на внешней стороне при помощи технологии LightScribe. Новое покрытие дает возможность значительно увеличить контрастность изображения. Нанесение полноценной картинки на всю поверхность болванки займет порядка 20 минут. Уточняется, что для нанесения картинок по новой технологии не потребуется обновлять прошивку или программу привода дисков. В магазинах болванки ожидаются уже совсем скоро, а продаваться они поначалу будут только в упаковках по 5 штук, вместе с пластиковыми боксами для дисков.

Недорого и объемно

Акустическая система Genius SW-5.1 1800

Кажется, производители обзаводятся своеобразными «антикризисными» моделями. В частности, компания Genius выпускает вполне себе полноценную 5.1-канальную акустическую систему по скромной цене примерно 85 долларов. В комплект входит достаточно мощный сабвуфер, выполненный из дерева (хотя, скорее всего, здесь производитель немного лукавит и выполнен он из МДФ), пять компактных сателлитов и проводной пульт управления. На него выведено управление всеми параметрами акустики, в том числе уровень басов, что встречается довольно редко. Общая выходная мощность системы составляет 55 Вт, что не так уж мало. Сателлиты выполнены в классическом дизайне и не составит труда установить их вокруг рабочего стола. В противовес современной моде, они вполне традиционной прямоугольной формы, поэтому к ним не нужны хитроумные крепежи. В продаже новинка ожидается уже совсем скоро. Вполне вероятно, что на момент появления номера ее уже можно будет встретить на полках магазинов страны.





Боремся за здоровье

Подставка для ноутбука Logitech Comfort Lapdesk

Даже самые тихие и маломощные ноутбуки выделяют достаточно тепла, держать такой кипятильник, скажем, на коленях не слишком удобно. Однако нет ничего более приятного и удобного, чем лежать на диване, изучая Интернет, смотря фильмы или проводя время за играми. А еще удобнее пользоваться специальной подставкой. Конструкция подставки для ноутбука Logitech Comfort Lapdesk предельно проста. Верхняя ее часть выполнена из материала, который удерживает ноутбук и не дает ему скатываться. Внутри встроена вентиляционная камера, предотвращающая нагрев нижней части подставки. Она, в свою очередь, выполнена из материала, позаимствованного из профессионального спорта. Не прилипающая к телу или одежде, она не пропускает остатки тепла, а также приятна на ощупь и не раздражает кожу. Подставка также способна регулироваться в пределах 12 градусов, чтобы можно было расположить ноутбук перед собой наиболее удобным способом. Розничная цена новинки составит примерно 50 долларов.

Голубая мечта

Тестирование приводов BD-ROM



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E7300
Память DDR2:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
Видеокарта:
ATI Radeon HD 4870
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

LG GGW-H20L
Panasonic SW-4583
Plextor PX-B300SA
Pioneer BDC-202
Sony NEC BC-5100S

Оптические накопители совершенствуются год за годом. Мощным толчком к их распространению послужило развитие цифрового кино. Производители стали бороться за качество изображения, что повысило требования к аппаратной части компьютера и бытовых плееров, а также заметно увеличило объем видеофайлов. Сначала среднестатическому фильму хватало около 700 Мбайт обычного диска, потом 4.7-гигабайт DVD, далее в ход пошли двухслойные DVD, а ныне пришло время HD-DVD и Blu-Ray дисков. Если быть точным, то эра HD-DVD закончилась, так и не успев начаться. Длившаяся около двух лет битва производителей, поддерживающих тот или иной формат, завершилась. Теперь все компании единодушно поддерживают именно Blu-Ray. Говоря о производителях, стоит отметить, что речь идет не только о поставщиках оптических приводов и бытовых плееров, а также о кинокомпаниях, основных игроках этого рынка. Именно от того, на каких носителях будут издавать фильмы кинокомпании, и зависит успех того или иного формата. Большинство склонилось именно к Blu-Ray, что и привело к победе этой технологии. Соответственно, этот формат также будет актуальным носителем и в других областях. Вполне можно ожидать скорого появления дисков Blu-Ray с программами, играми, аудиоклипами и другими типами цифрового контента. Значит и обычным пользователям, которым не хватает емкости обычных DVD-дисков для хранения данных, имеет смысл переходить именно на Blu-Ray. Эти приводы стоят уже немного (и будут дешевать в дальнейшем), все больше появляется видов болванок, снижается их цена. Технология также не стоит на месте, в перспективе появление 100- и 200-гигабайтных болванок. В настоящее время в продаже можно встретить диски на 25 и 50 Гбайт. В принципе, производство подобных дисков не является проблемой. Компания TDK уже давно демонстрировала рабочие образцы накопителей высокой емкости.

Смогут ли Blu-Ray диски заменить DVD-RW? Скорее всего, ими будут пользоваться те, кто предпочитает хранить данные на сменных накопителях. Кому-то проще заплатить 150-170 долларов, приобрести емкий винчестер и всегда иметь коллекцию фильмов, игр или музыки под рукой. Это намного удобнее, особенно для любителей торрент-сайтов и активных пользователей локальных сетей. Поэтому большинство людей хранит на DVD личное видео, фотоархивы или неактуальные аудио-композиции. Для этих целей пока еще вполне хватает емкости DVD, а Blu-Ray слишком дорог. С распространением HD-видеокамер и увеличением матриц цифровых фотокамер, Blu-Ray болванки станут более востребованными, и тогда стоит ожидать появления 100- и 200-гигабайтных версий.

Методика тестирования

Метод тестирования, в принципе, такой же, как и для других видов оптических накопителей. Скачав самую последнюю и полную версию пакета Nero Burning Rom (на что потребовалось немало времени, размер ее постепенно приближается к объему Windows XP), мы запустили утилиту CD Speed, которая тестирует привод и показывает его скоростные характеристики. Но так как скорость зависит от многих параметров, в том числе от используемого диска, большее внимание мы уделяли работе с различными CD, DVD и Blu-Ray болванками. Долгое время существовала проблема, когда привод DVD-RW не мог прочитать им же записанную болванку. Поэтому для теста мы взяли один лицензионный фильм Blu-Ray, не менее лицензионный DVD-привод, игру на DVD, болванку DVD производства TDK, а также audio-CD, как и все, на 100% легальный. Диски с фильмами и играми мы просматривали, отмечали скорость реакции привода, измеряли ее. Болванку же мы записывали на ее полную емкость, после чего также пытались прочитать при помощи тестируемого привода. Что касается времени открытия диска, на наш взгляд, это немаловажный параметр. Нет ничего страшного, если, скажем, диск запишется целиком не за 7 минут, а за 7 минут и 15 секунд. А вот если DVD или Blu-Ray фильм готовится к просмотру не 3-4 секунды, а почти минуту – это очень и очень неудобно. Также мы рассматривали время запуска диска DVD-R, который изначально записывали на тестируемом приводе. В совокупности своей все эти параметры влияли на итоговую оценку.



294$

Выбор редакции

5

\+ Универсальный комбайн

– Небольшие провалы в скорости чтения

LG GGW-H20L

Мощный и универсальный привод от LG, который был сравнительно недавно представлен. Как можно догадаться из его технических характеристик, модель без проблем поддерживает все известные типы оптических дисков. В том числе не обошлось без поддержки HD-DVD (которые хоть и не будут развиваться в дальнейшем, все еще встречаются в продаже), а также всех доступных BD-R дисков. Отметим наличие весьма полезной функции LightScribe, которая позволяет наносить изображение на поверхность оптического диска. Благодаря постоянному развитию этой технологии, сегодня можно вывести практически любую фотографию на диск, с минимальными искажениями.

В наших тестах привод показал себя с самой лучшей стороны. Время загрузки лицензионных Blu-Ray и DVD-дисков составило примерно 5-10 секунд, в зависимости от загруженности нашей системы. Никаких проблем на протяжении 5-7 запусков не возникло. После записи DVD-диска привод легко его прочитал. Мы помучили привод LG на протяжении примерно получаса, но добиться сбоев в его работе нам так и не удалось. Высокая цена вполне соответствует его возможностям.



Panasonic SW-4583

Двукратная разница в цене в сравнении с другими участниками теста обуславливается отсутствием возможности записи Blu-Ray дисков. Но так как для наших испытаний этот привод вполне подходит, мы также решили его протестировать. Он слегка медленнее, чем тот же привод LG, максимальная скорость чтения BD-ROM составляет 4x. Для просмотра фильмов этого, разумеется, достаточно, а до массового появления игр и программ на BD-ROM еще далеко. С чтением Blu-Ray фильма никаких проблем не возникло. Время загрузки составило порядка 13-15 секунд, что не очень много, но и не мало. Комфортному просмотру это не помешает. С DVD-дисками привод Panasonic также справился успешно, однако долго распознавал записанную им же DVD-R болванку. Время распознавания составило около 24 секунд, это достаточно много. С CD-диском такого не повторилось. Это хороший накопитель, который вполне стоит своих денег. Возможно, с новой прошивкой будет исправлена проблема с чтением DVD, а быть может, просто оказались несовместимы, болванка TDK и привод Panasonic.

5

+ Адекватная его возможностям цена
− Длительное время чтения DVD

Plextor PX-B300SA

Лучшее решение для киномана. Почему так дорого? Потому что это Plextor. Модели этой компании всегда стоили очень дорого, но всегда показывали лучшие результаты во всех тестах. Этот привод стоит баснословных денег, но он идеально прошел все тесты на чтение, начиная с обычного CD-Audio и заканчивая Blu-Ray. График чтения был самым ровным среди других участников теста, время загрузки составило примерно 4-5 секунд. Записанный DVD-диск тут же прочитали, примерно так же быстро, как и лицензионный DVD-фильм. Также Plextor PX-B300SA поддерживает технологию LightScribe. Единственная оговорка, которая помешала ему занять первое место, – отсутствие возможности записи Blu-Ray дисков. Именно поэтому мы пишем, что это лучший выбор для фаната фильмов в высоком разрешении. Если вы собираетесь в ближайшем времени записывать Blu-Ray диски, приобретать этот накопитель никакого смысла нет, как бы здорово он ни читал болванки всех видов. Также мы не уверены, что ради чуть более стабильной работы стоит переплачивать около 220 долларов, по сравнению с другими BD-приводами.



4

+ Безупречная работа со всеми видами носителей
− Отсутствие возможности записи Blu-Ray дисков



5

+ Стабильная работа со всеми видами носителей
− Трудно встретить в продаже

Pioneer BDC-202

Еще один неплохой привод среднего класса. Соответственно своей цене, он способен лишь считывать диски Blu-Ray, но не умеет их записывать. Также он не обучен работе с отходящим в историю форматом HD-DVD. Зато он стоит всего лишь 140 долларов и отлично прошел все наши тесты. Мы боялись, что он также не лучшим образом справится с чтением записанного им же DVD-диска, однако такого не произошло. Примерно за 5 секунд он распознал болванку и легко считал с нее данные. График чтения был довольно ровным, исключая пару небольших скачков скорости. Фактически, по результатам теста он оказался весьма близок к изделию Plextor, однако заметно проиграл в скорости доступа Blu-Ray диска. После того как мы вставили в него диск с фильмом, прошло чуть более 20 секунд, прежде чем мы смогли начать просмотр. Учитывая стабильную скорость чтения, записи и отличную работу с DVD-R/RW болванками, мы присуждаем Pioneer BDC-202 награду «Лучшая покупка». Именно он будет лучшим выбором экономного киномана и не разочарует его.



Sony NEC BC-5100S

Ничего удивительного в названии этого привода нет. Sony NEC Optiarc – это новая компания, своего рода консорциум, созданный, соответственно, компаниями Sony, NEC и Optiarc. Для сокращения издержек, эти фирмы объединились для производства различных оптических приводов. В настоящее время объединенной компанией выпускаются приводы CD-ROM, DVD-ROM, DVD-RW, а также BD-ROM. В наших тестах он продемонстрировал безупречно ровный график чтения Blu-Ray (что вполне объяснимо, ведь именно компания Sony выступала в качестве главного разработчика этой технологии), минимальное время загрузки фильма, а также неплохие показатели чтения DVD-диска. Однако возникли проблемы с DVD-RW болванкой TDK. То, что раньше часто случалось с приводами NEC DVD-RW, повторилось и сейчас. Записанный нами диск отказался читаться с первого раза. На второй раз он заработал, правда, с 30-секундуной задержкой. Взяв болванку другой компании, мы смогли без проблем ее записать, а потом прочитать при помощи этого привода. Что интересно, нечитаемый TDK после отлично заработал на других накопителях.

3

+ Безупречная работа с Blu-Ray дисками
− Проблемы с DVD-RW

Название	**LG GGW-H20L**	**Panasonic SW-4583**	**Plextor PX-B300SA**	**Pioneer BDC-202**	**Sony NEC BC-5100S**
Тип привода:	BD-RE/HD DVD-ROM	BD-ROM/DVD-RW	BD-ROM/DVD-RW	BD-ROM/DVD-RW	BD-ROM/DVD-RW
Интерфейс:	SATA	SATA	SATA	SATA	SATA
Объем буфера:	4 Мбайт	8 Мбайт	4 Мбайт	4 Мбайт	4 Мбайт
Поддержка DVD-RAM:	есть	есть	есть	есть	есть
Максимальная скорость чтения BD-ROM	6x	4x	6x	5x	5x
Максимальная скорость чтения HD DVD	3x	нет	3x	нет	нет
Время доступа:					
CD-ROM:	150 мс	150 мс	150 мс	150 мс	150 мс
DVD-ROM:	160 мс	160 мс	160 мс	150 мс	150 мс
BD-ROM:	180 мс	180 мс	180 мс	250 мс	250 мс
HD-DVD:	210 мс		210 мс		
Максимальная скорость записи:		нет	нет	нет	нет
BD-R:	6x				
BD-R DL:	4x				
BD-RE:	2x				
BD-RE DL:	2x				

Выводы

Проведенные нами тесты показали, что оптические приводы, несмотря на одинаковую в своем классе стоимость, далеко не всегда показывают схожие результаты. Также немного разочаровал привод Plextor. Да, свои функции он выполняет на отлично, однако разочаровало отсутствие возможности записи Blu-Ray дисков. За эту сумму, конечно, хотелось бы получить универсальный комбайн, который умел бы все и чтобы не требовалось себя в чем-то ограничивать. Именно это и помешало накопителю получить награду «Выбор редакции». За те же деньги (даже более скромную сумму) имеет смысл приобрести модель от LG, которая также способна работать с HD-DVD дисками (все еще актуально для киноманов) и умеющая при этом записывать Blu-Ray болванки. Именно за сочетание в себе всех этих функций, неплохие результаты тестов и адекватную стоимость она получает «Выбор редакции». Среди приводов, которые способны только читать Blu-Ray диски, нам, определенно, понравился Pioneer BDC-202. Он стоит ровно столько же, сколько и его конкуренты – около 140 долларов. При этом он отлично справился со всеми тестами, лишен всех «популярных» проблем и вообще вел себя замечательно на протяжении получаса, в течение которых мы всячески издевались над ним.



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Комфорт и уют

Мультимедиа-компьютер Acer Aspire X3200

Производители поняли, что компьютер не обязательно должен занимать значительную часть рабочего стола или пространства под ним. Давно уже выпускаются компактные рабочие станции, ориентированные на офисных работников. Однако компания Acer представила новинку – мультимедиа-систему Aspire X3200, которая предлагается не только домашним пользователям, но и игрокам. Впрочем, есть ли разница между этими категориями? В любом случае система интересная и мы попытаемся ее максимально подробно изучить.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
AMD Phenom X4 9150e
1.8 ГГц
Память:
2 Гбайт DDR2 800 МГц
Чипсет:
NVIDIA GeForce 8200
Графический адаптер:
NVIDIA GeForce 9300GE
Винчестер:
Western Digital 640 Гбайт
В комплекте:
клавиатура, мышь
Оптический привод:
DVD-RW/CD-RW/BD-ROM

Первое впечатление – аккуратный, легкий и очень приятный компьютер. От момента вскрытия коробки (кстати, также очень небольшой и лишенной ненужных бумаг, проспектов, пакетиков) до запуска Windows прошло всего несколько минут. Мы лишь поставили его на стол, подключили питание, монитор, мышь и клавиатуру, после чего можно было начинать работать. Вернее – развлекаться. Однако начнем все же с технической части. По размерам Aspire X3200 вполне можно отнести к barebone-системам, слишком он миниатюрен и легок. Внутри трудится мощный процессор AMD Phenom X4 9150e, инсталлированный в компактную материнскую плату на чипсете NVIDIA GeForce 9200. Встроенному графическому чипсету помогает дискретная видеоплата NVIDIA GeForce 9300 GE, размещенная в свободном слоте PCI-Express X16. Помимо этого разъема здесь также есть слот PCI-Express X1, в который можно добавить, например, аудиоплату, ТВ-тюнер или беспроводной сетевой адаптер. Единственное, правда, очень существенное ограничение – устанавливаемая плата должна быть выполнена в низком профиле, а подобных моделей на рынке не слишком много. Видимо, даже компания Acer не смогла подобрать соответствующую видеоплату, чтобы повысить производительность в требовательных играх. Зато со всем остальным здесь полный порядок. В нашей комплектации был использован стандартный 640-гигабайтный накопитель Western Digital. При желании его без проблем можно заменить хоть на полуторатерабайтный. Оптический привод поддерживает все виды CD, DVD, а также Blu-Ray диски.

Оперативной памяти также должно хватить для любых задач – у нас было установлено 2 Гбайт, но можно увеличить до восьми. Порадовало обилие портов расширения на задней панели. Казалось бы, компактный компьютер должен быть ими обделен, однако здесь нашли себе место 4 USB-порта, два PS/2, VGA и DVI-выходы, E-SATA, LAN, 7-канальная аудиоплата, оптический порт, а также HDMI. Спереди расположены пять дополнительных USB, мультиформатный картридер, mini-USB и порты аудиовхода/выхода. Оптический накопитель установлен вертикально, поэтому в системном блоке он занимает минимум места.

Внутри очень продуманная система охлаждения. На процессор надет фирменный кулер AMD, который довольно громоздкий и далеко не самый тихий. Поэтому, чтобы не раздражать людей во время работы, сверху на корпус вентилятора надеты четыре резинки, при сборке системного блока упирающиеся в его стенки. В этом случае исключаются вибрации, а также заметно уменьшается уровень шума процессорного кулера. Видеокарта оснащена лишь громоздким радиатором, поэтому шум исходит лишь от работающего винчестера и немного от вентилятора охлаждения блока питания. В работе, даже при сильной нагрузке, компьютер практически бесшумен.

Попавшая к нам на тестирование система, конечно, не справилась с Crysis'ом, однако трудно поспорить с тем, что получать удовольствие можно и от других, куда менее «прожорливых» игр. Особенно если большую часть времени вы проводите в Интернете, офисных программах и не очень требовательных онлайн-играх. В этом случае бесшумность компьютера пойдет только на пользу – ведь при мощной системе, не очень удобно будить домочадцев шумом кулеров по ночам.



\+ компактные размеры

– красивое, но быстро пачкающееся покрытие передней панели
не слишком быстрый графический адаптер

Выводы

Отличный, простой и приятный компьютер. Его хочется поставить домой в качестве рабочей лошадки – которая будет функционировать в круглосуточном режиме, скачивать файлы из Сети, служить небольшим сервером в домашней сети и выполнять прочие необременительные задачи. Конечно, хотелось бы еще большей простоты. После того, как мы запустили его, посыпались многочисленные вопросы и предложения Windows Vista. Система отлично идет на этой конфигурации, производительности хватает, однако нет такого, чтобы покупатель нового, без всяких оговорок – фирменного – компьютера, мог просто включить его и приступить к работе. Без лишних вопросов, без требования настроек, скачивания обновлений и выставления каких-то прав доступа. Мы в этом разбираемся, мы без проблем наладили систему, но почему этим должен заниматься каждый покупатель такого классного и простого компьютера? Это уже, скорее, вопрос к создателям Vista, а не к разработчикам Acer, выпустивших удачную новинку.



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Разгон на ладони

Zotac Nitro

Как правило, начинающие пользователи опасаются разгонять компьютер – как ни крути, а спалить только что собранную систему боязно. Но с недавнего времени разгон – это просто, модно и доступно каждому. Выжать дополнительные мегагерцы предлагают даже сами производители видеокарт и процессоров, снабжая свою продукцию специальным программным обеспечением, которое призвано сделать разгон максимально простым и безопасным. Этому также способствует новый гаджет от Zotac.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Core 2 Duo E7300
Память DDR2:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
Видеокарта:
NVIDIA GeForce 9300 GE
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Zotac Nitro – это аппаратный контроллер разгона, если говорить официальным языком или так, как его называет сам производитель. На деле это всего лишь пульт дистанционного управления программой, которую поставляет в комплекте со своими видеокартами компания Zotac. Конечно, возникает вопрос, есть ли смысл приобретать это устройство, если у вас в компьютере установлена плата другого производителя. Действительно, при попытке запустить устройство вместе с эталонной платой на чипе NVIDIA GeForce 9300 GE программа выдала ошибку. Короткий просмотр отчетов и информации обнаружил замечательную возможность запуска программы на любой видеокарте – после того как вылетает ошибка, необходимо зажать на клавиатуре «Shift» и нажать «ОК». После этого все проблемы совместимости исчезли. На наш взгляд, это идет только на пользу Nitro, так как устройство само по себе неплохое.

Теперь о том, для чего и для кого оно вообще нужно. Мы всегда писали, что эффективным можно считать лишь разгон, когда компьютер способен стабильно проработать при максимальной нагрузке несколько дней в обычных условиях (в закрытом корпусе, со сравнительно негромкими кулерами). Ибо постоянные зависания и «синие экраны смерти» не стоят даже значительного прироста производительности. Дело другое, когда целью является разовый разгон, чтобы посмотреть, на что способна ваша система, поставить рекорд или похвастаться перед другом. В этом случае Nitro будет весьма полезным, ведь можно спокойно менять частоту прямо в ходе бенчмарка. Например, мы запустили GPU Test, небезызвестной игры Crysis. В процессе прогона сценки в особо сложных местах заметно увеличивали частоту процессора и памяти, а когда температура доходила до предела (здесь есть соответствующий датчик), сбрасывали их назад. В этом случае нам удалось получить прирост порядка 5-7 процентов в сравнении с разгоном при помощи стандартных утилит. Немного – но результат все же есть.

Управление устройством максимально упрощено. Левая кнопка выбирает, какой именно параметр изменять. Правая и средняя – увеличивают и уменьшают тактовую частоту. Можно менять скорость графического процессора, памяти и шейдерного блока. Все это замечательно, но сама программа Zotac Firestorm (через которую, собственно, и осуществляется разгон) слишком проста, не имеет должного функционала по сравнению, например, с PowerStrip или RivaTuner. На цветном ЖК-дисплее отображается информация о частотах и рабочей температуре видеокарты. С частотами все в полном порядке, а вот показатель температуры сделан неудачно. Ползущая полоска не дает точных данных по температуре, и непонятно, когда следует сбавить обороты.

Фактически, Zotac Nitro – это пульт дистанционного управления. Зато с его установкой все просто – достаточно подключить его к USB-порту компьютера, установить программное обеспечение, и можно приступать. Теоретически гэджет совместим и с другими программами, но чтобы адаптировать ПО, надо быть, как минимум, хорошим программистом.

70$



РЕЗУЛЬТАТЫ

Crysis	1280x1024, High
Стандартные частоты	10.2 FPS
Разгон стандартными средствами	11.2 FPS
Разгон при помощи Zotac Nitro	12.9 FPS

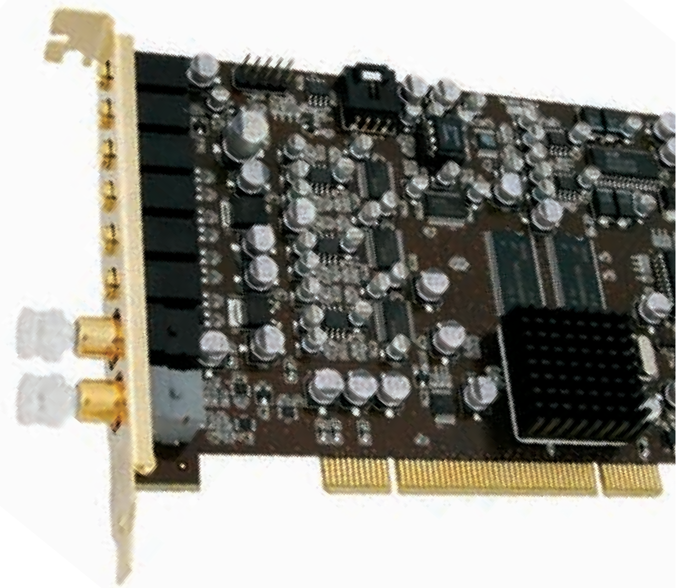
\+ неплохое средство для пошагового разгона

– неудобный датчик температуры

Выводы

Трудно сказать, есть ли необходимость в покупке Zotac Nitro. Для слабых видеокарт, а мы протестировали именно такую, возможно, смысл есть. Но и заметного прироста от такого разгона не будет. Что касается разгона серьезных графических адаптеров, то здесь не обойтись без продвинутой утилиты, хотя бы того же PowerStrip'a. Поэтому смысла доплачивать порядка 70 долларов за устройство для разгона недорогой видеоплаты нет, а для крутых адаптеров он и утилита Firestorm слишком слабы и малофункциональны.





Слева: Слуховой манекен под названием KEMAR позволил провести цикл опытов для создания алгоритма позиционирования человека в пространстве относительно звуковых источников.

Справа: Сегодня все обладатели аудиокарт от Creative получают возможность использовать технологию EAX в играх. Пользователи моделей на базе X-Fi могут познакомиться на деле с CMSS-3D – прямым аналогом HRTF.

Звук на троечку

Особенности пространственного аудио

Для создания трехмерного звука далеко не всегда нужна масса динамиков и сабвуферов. Иногда достаточно лишь наушников и встроенной аудиоплаты. Что же такое на самом деле 3D Audio?



ТЕКСТ
Евгений Попов

Вряд ли кого-то удивит тот факт, что звук бывает трехмерным. Как такое возможно, если у человека только два уха? Очередной обман человеческого восприятия. Только всем нам этот обман очень нравится, и чем реалистичнее будет эта симуляция, тем больше удовольствия мы получим от просмотра фильмов или от тех же игр. Однако употребление понятия 3D-звук не всегда уместно и зачастую используется в рекламных целях, что вызывает неразбериху в головах потенциальных покупателей и простых пользователей. На этот раз мы постараемся сформулировать точное определение пространственного звучания и понять, как же это работает.

Дело в стерео

По традиции, мы начнем с самого начала. То есть со стереофонии. С древнегреческого «сетерос» переводится не иначе как твердый, пространственный, а «фоне», соответственно, как звук. То есть понятие 3D-звучания заложено уже здесь. В основе стереофонии лежит способность человека определять примерное позиционирование источника по разнице фаз звуковых колебаний. Или, если говорить проще, по различной скорости звука. При стереозаписи два микрофона разносятся на разное расстояние от источника. Один будет играть роль левого канала, а второй – роль правого. При монозвучании, естественно, обходятся лишь одним микрофоном, или попросту разделенные каналы совмещены друг с другом. Конечно, возможна запись с большим количеством микрофонов. Тогда будет создаваться больший панорамный эффект, полноценная иллюзия присутствия. Однако если учесть, что между двумя ушами находится голова человека, то для достижения более интересного эффекта между двумя «ушами» следует расположить предмет, по своим акустическим свойствам близкий человеческой голове. С примерами можно ознакомиться по адресу http://www.holophonic.ch/archivio/testaudio/campanello.mp3. Методы такой фиксации аудио были придуманы специально, чтобы устранить недостатки наушников. Однако наибольший эффект достигается при прослушивании от первого лица, так что для фильмов такая технология не применима. А вот в играх, вполне возможно, мы в скором времени сможем воспользоваться подобной технологией. Некоторые компании стали предлагать специализированные комплекты для записи звука и последующего сведения вместе с видеосигналом. Фактически это пара специальных микрофонов, которые вставляются в ушные раковины и фактически имитируют работу человеческого слухового аппарата. Тем не менее, следует еще раз отметить, что ценность такого метода записи будет полезна только для слушателя, который сам осуществил запись и прослушивает ее с наушниками. При воспроизведении на колонках будут слышны отклонения в звуковой картине, да и слух у людей работает по-разному.

Особенности звука и слуха

Основа пространственного звучания – это моно-источник. Любой точечный элемент воспроизведения (шум системы охлаждения компьютера, кипящий чайник) можно считать моно-источником. Эффект стерео возникает при восприятии одного и того же звука левым и правым ухом. В зависимости от расположения источника меняются частотные характеристики и особенности самого звучания. Звук преображается в зависимости от расстояния и направления, причем человеческий мозг еще производит собственную оценку удаленности источника. Здесь легко провести параллель с древним миром, когда человеку было необходимо быстро понять, как далеко находится загнанное им животное. При этом важно учесть, что низкие частоты человеком воспринимаются крайне плохо. В большей мере люди способны различать средние и высокие частоты. Поэтому в многоканальных системах низкочастотный элемент присутствует всегда в единичном варианте. Мало того, при настройке такой системы лучше самостоятельно определить наилучшее местоположение сабвуфера. Для каждого позиционирование НЧ-элемента будет индивидуальным. Во время путешествия звуковой сигнал может быть искажен еще и за счет формы и строения ушной раковины. Если человек может определить сразу местоположение источника – поворот головы не требуется. Но если информации недостаточно, человек пытается интуитивно направить ухо в сторону источника, то есть вертит головой. Бывает, что звук искажается до неузнаваемости, целые области из спектра частот могут оказаться потерянными, и еще на все это может быть наложено фазовое запаздывание – эхо, проще говоря. Мало того, эхо бывает как мгновенным и практически не различимым, так и сильно запаздывающим. Однако даже с завязанными глазами человек в состоянии определить, где он находится и откуда идет звук.

От истории к современности

На практике принцип стереофонии был использован еще в 1881 году гениальным Клементом Адером. Несколько телефонных ретрансляторов было расположено на сцене парижского оперного театра. Сигнал от датчиков шел по проводам, которые были протянуты к кабинкам, установленным в здании, где проходила Парижская Электронная Выставка. Посетители могли услышать концерт в прямом эфире через два телефонных динамика, каждый из которых прикладывался к определенному уху. Популярность изобретения была так высока, что был налажен выпуск коммерческих двухканальных телефонов, получивших название «Theatrophone» (Театрофон). Аналог появился и на территории Великобритании под именем Electrophone, но массового распространения подобные аппараты не имели. Если учесть все особенности установки и прокладки, то цена получалась попросту астрономической. Если говорить о звукозаписи, то первые стереофоничес-

кие опыты проводились только спустя долгое время – в 30-х годах прошлого столетия. В Филадельфийской Музыкальной Академии был произведен эксперимент по записи с использованием двух микрофонов, каждый из которых передавал сигнал на собственную иглу, нарезавшую на восковом диске канавки. Эта запись была первой, что дошла до наших дней. Грампластинка со стереозаписью появилась уже в 1933 году. Компания EMI реализовала подобную запись – по двум сторонам канавки было размещено два раздельных канала, что позволяло воспроизводить на одном проигрывателе два сигнала. Запись также делалась с нескольких микрофонов, расположенных в студии. И только потом звукоинженер выбирал лучшую. Если две таких пластинки поставить проигрываться одновременно, стереоэффект будет максимальным. Правда, сам процесс был первое время крайне дорогостоящим, так что позволить себе слушать музыку в стерео могли только крайне обеспеченные люди. Только в 1954 году в студии RCA Victor была осуществлена запись (на этот раз засветился Бостонский Симфонический Оркестр) как моно-, так и стереорежима на специальной двухканальной пленке. Подобные записи появлялись и в дальнейшем, однако отсутствие на рынке дешевой специализированной аппаратуры для проигрывания стерео привело к тому, что распространение двухканального звука было затянуто вплоть до 1955 года, когда появились первые катушечные магнитофоны, которые могли работать со стереобобинами. И уже с 1957 года процесс записи в режиме стерео стал в американской медиаиндустрии превалирующим.

От плоскости к объему

Как и положено, прогресс не стоял на месте. Дальнейшие эксперименты со звучанием привели к тому, что на место стереофонии стала претендовать технология под названием квадрофония. Уже из названия понятно, что в процессе будут участвовать четыре элемента – как при записи, так и при воспроизведении. Для опытов были представлены системы от именитых японских компаний. Эксперты, впрочем, не были восторженно настроены насчет будущего такой звуковой модели. Большинство слушателей отмечали, что квадрофония не дает имитации кругового звукового поля. Получалось, что стереопанорама образовывалась спереди и сзади слушателя. При этом мнимые источники звука располагаются на одной плоскости – на линии между основными динамиками. В результате стали появляться системы, которые состоят из десятков микрофонов и, как следствие, десятков динамиков. Такие мультиканальные системы не получили особого распространения по причине дороговизны и, в принципе, бесполезности, поскольку пущий эффект можно получить и более скромными методами. Компания Dolby выяснила, что для яркой, красочной звуковой картины достаточно всего шести колонок. Такая конфигурация получила название Dolby Sorround и стала отличной альтернативой для домашнего применения. Тем не менее, многоканальные системы от Dolby используются до сих пор в кинотеатрах всего мира.

Компьютеры и 3D-звук

Алгоритм построения 3D-звука получил название HRTF (Head Related Transfer Function). Принцип этого алгоритма фактически был описан нами ранее. Получив информацию о звуке, степени его искажения, частоте человек определяет местоположение источника. Для экспериментов был разработан специальный манекен в виде человеческой головы. Слуховой манекен под названием KEMAR позволил опытным путем вывести цифровой алгоритм HRTF и создать цифровой набор библиотек, описывающих сочетания, смоделированные или полученные в пространстве. Теперь для моделирования звука разработчикам игр достаточно знать угол, частоту и высоту. Однако в дальнейшем определили, что HRTF будет работать, если пользователь идеально расставит колонки в пространстве. Специалистами компании Sensaura были проведены специальные компенсационные вычисления, которые позволяют подстраивать параметры полифонии соответственно положению пользователя в пространстве. Алгоритмы компенсации получили название Transaural Cross-talk Cancellation (TCC). А как же быть с персональными особенностями слуха? Получается, что все параметры усреднены и пользователь с более чутким слухом может воспринимать звук иначе. Но и на этот случай есть ответ, поскольку той же Sensaura была разработана программа настройки особенностей звучания для любого человека. В бытовом режиме все проще. Пользователь сам приступает к настройке и в результате приходит к модели, оптимальной для собственного слуха.

Технологии 3D

Для поддержки трехмерного воспроизведения используются несколько технологий. Приведем примеры некоторых из них. Наиболее популярной сегодня следует считать EAX от компании Creative. В первую очередь, широкое распространение она получила благодаря тому, что звуковые карты этой марки до сих пор одни из лучших в своем классе. Сегодня уже доступна пятая версия EAX. В ней реализованы инструменты балансировки источников звука, моделирования в пространстве, специальные пространственные эффекты. Еще одна игровая технология получила название Q3D. Разработана она компанией QSound и рекомендована к использованию в многоканальных (5.1 и более) системах. Здесь делается ставка на реалистичную имитацию атмосферы. Продукт реализован в качестве расширения к Direct Sound 3D. Сам пакет Direct Sound 3D принадлежит к разработкам Microsoft. Поэтому все игры по умолчанию поддерживают Direct Sound 3D, несмотря на то, что продукт от Microsoft реализует лишь базовые методы получения пространственного звучания. Однако затачивать свои модели под Direct Sound разработчикам игр все равно приходится, поскольку это своеобразный мост между программным обеспечением и железом. **СИ**



Справа: Климент Адер (1841–1925), французский инженер был потрясающе разносторонним человеком. Помимо экспериментов с электричеством, он увлекался покорением воздушных просторов. Он первым в истории совершил полет (50 метров) на летательном аппарате тяжелее воздуха.

Внизу: Компания Zalman придумала простой и рациональный способ получения 3D-звука на наушниках. Фактически получилась гарнитура, оснащенная четырьмя динамиками, которые и позволяют достигать объемного звучания.



Словарь

СТЕРЕОФОНИЯ – передача звукового сигнала при сохранении информации о расположении источника при раскладке на несколько независимых каналов.

БИНОУРАЛЬНАЯ ЗАПИСЬ – моделирование слухового аппарата человека в режиме записи. При последующем воспроизведении создается наиболее полная, насыщенная картина присутствия. До сих пор используется либо для записи музыки, либо в научных, экспериментальных целях.

КВАДРОФОНИЯ – аналог стереофонии, только в переложении на четыре точки записи. Здесь используется четыре элемента, а не два. При этом рекомендуется установка динамиков на то же самое место, где ранее располагались микрофоны.



В качестве элементов мультиканальной системы могут использоваться совершенно невообразимые комбинации динамиков. Однако большинству пользователей с лихвой хватит и стандартной конфигурации 5.1.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Анабиоз: Сон разума



Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.horror
Зарубежный издатель:
«1С»
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Action Forms

Через пару часов игры вы почти физически ощутите чудовищный, пронизывающий холод, когда уже непонятно, чьи пальцы заледенели больше – метеоролога Александра Нестерова, сжимающие винтовку, или ваши, лежащие на компьютерной мышке.

WoW: Wrath of the Lich King



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Blizzard
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Blizzard

Новое дополнение к World of Warcraft открыло нам целый снежный континент с уймой интересных заданий и новый, героический (хотя скорее антигероический) класс – рыцарей смерти. В январе на PC – только холод и смерть.

LittleBigPlanet



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform.puzzle.2D
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Media Molecule

LittleBigPlanet идеальна не только для тех, кто соскучился по старым платформерам, но и для тех, кто хочет от игр новых ощущений. 2008 – год инновационных игр, и LBP возглавляет список таких работ.

Gears of War 2



Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Epic Games

Как сиквел Gears of War 2 совершенно безукоризненна – лучший шутер от третьего лица в мире без всяких «но». Да еще и в co-op! А здешний мультиплеер – подлинная жемчужина Xbox Live и гроза всех конкурентов.

162 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

166 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

176 Комикс

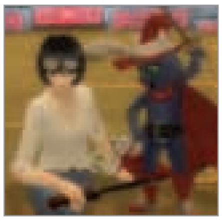
Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Наталья Одинцова



Shin Megami Tensei Online: Imagine началась с того, что мне почти сразу же вручили одного из самых любимых монстров – Цербера. Я посмотрела на Цербера и подумала, что стоило бы еще раз пройти первую Kuzunoha Raidou, раз уж вторую не торопятся выпустить хотя бы в США. Или добраться до Persona 4, наконец. Но маяться с онлайновой версией – нет, только на полном безрыбье.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Soul Calibur IV

Артем «cg» Шорохов



Underworld вышла. Лара вернулась. Все прочие игры тут же легли на полку. По чуть-чуть, по уровню за вечер, чтоб не пресытиться. И иногда – LittleBigPlanet с супругой; но это совсем другая песня, и там есть что-то про Коран. А мы отвлеклись. Underworld – чудесна и восхитительна. Ум-то это отлично видит. Но сердце так и осталось с Anniversary – «единожды достигнутым идеалом Tomb Raider и идеалом Лары». Viva молодость!

СТАТУС: «Любит, не любит?» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tomb Raider: Underworld, LittleBigPlanet

Константин Говорун



В нашем видеорепортаже с «Игромира» (см. предыдущий номер) четыре самые красивые девушки выставки говорят в камеру: «Я люблю Врена!». Прошу учесть, это не я придумал. Просто наши гениальные режиссеры-постановщики решили пошутить над главным редактором и втайне подготовили что-то, вроде easter egg. Я тоже обязательно что-нибудь придумаю им в ответ.

СТАТУС: Кавайный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Super Mario Galaxy

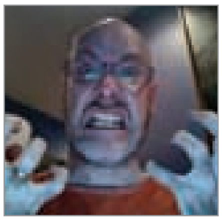
Сергей «TD» Цилюрик



В пик всеобщей любви к Left 4 Dead Valve взяла да тихо так выпустила безымянное обновление Team Fortress 2, меняющее геймплей похлеще всяких там хэви-апдейтов. Восполняемая невидимость шпионов, улучшенные раздатчики и телепорты, измененная карта Goldrush! Зомби тут же встали в очередь – ненадолго, конечно, но тем не менее. Ведь после каждого такого обновления до мелочей изученная TF2 начинает играться по-новому.

СТАТУС: The zombie is a spy! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead, Team Fortress 2

Денис «SpaceMan» Никишин



У меня тут давеча был вечер бешенства. Сначала меня начал раздражать новый Silent Hill своей алгоритмической боевой системой и совершенно зубодробительной головоломкой. Я полез смотреть решение на GameFAQs, а у ноутбука сел аккумулятор прямо посреди установки обновлений… Окончательно я вскипел, вставив диск NFS: Undercover, – эти свиньи до сих пор используют «невидимые поребрики»! Едешь, едешь, и вдруг – крац…

СТАТУС: Демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Silent Hill: Homecoming

Илья Ченцов



Обсуждали мы «Анабиоз», и выяснилось, что у нас за спиной сидит настоящий полярник, ныне технический директор Gameland.TV. Он, между прочим, сказал, что управление «Главсевморпуть», упоминаемое в телеграмме, с которой началась одиссея Нестерова, прекратило свое существование вскоре после Второй мировой. Хотя, учитывая события игры, само существование этой депеши – вообще большая загадка.

СТАТУС: Простужен **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** MySims (PC), MySims Kingdom (Wii)

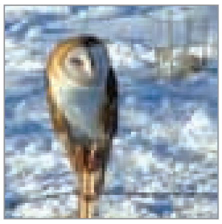
Александр Солярский



Удивительно, как далеко способно зайти увлечение, не сулящее ничего, кроме морального удовлетворения. Несколько лет назад AMV (Anime Music Video) представляли собой примитивную нарезку видеоряда на какую-нибудь композицию, ничего более. Теперь же можно встретить работы, по уровню не уступающие профессиональным клипам. А ведь клипмейкеры-самоучки еще не касались 3D-редакторов. То ли еще будет.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Prince of Persia

Алексей «Red Cat» Голубев



Когда этот выпуск доберется до читателей, на дворе уже вовсю будет резвиться новый, 2009-й год. Но у нас-то здесь еще декабрь 2008-го! Снега как не было, так и нет, новые игры прибывают целыми эшелонами, старые тоже требуют времени… Вот, скажем, наигравшись в Banjo-Kazooie, достать с полки Kameo. Удивительно – этому детищу Rare уже стукнуло больше трех лет, но попробуйте-ка отыскать вторую такую прелесть!

СТАТУС: Возвращение **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Mortal Kombat vs. DC Universe, Kameo

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.



Потоковое видео и аудио стало для обывателей Интернета нормой – мало кто сейчас не пользуется тем же YouTube. Так, быть может, через некоторое время станет обыденной и игра на удаленном компьютере, с потоковой передачей команд серверу и изображения – игроку? Единственный пост «Блогосферы» посвящен размышлениям на эту тему.

Гипотетика

nintendobot

РОЛЬ «СЕРВЕРОВ» ВОЗЬМУТ НА СЕБЯ КОМПЬЮТЕРЫ СПЕЦИАЛЬНО СОЗДАННЫХ ДЛЯ ЭТОГО ФИРМ.



Последнее десятилетие Интернет развивается стремительнейшими темпами. Посудите сами: кто ещё хотя бы в середине 90-ых годов прошлого века мог предположить, что сотни мегабайт информации можно будет скачать из Всемирной сети за считанные минуты, кто мог пророчить сегодняшнюю популярность блогов и всякого рода социальных сетей, ставших для многих едва ли не второй «реальностью»? Страшно даже представить, что развитие интернет-технологий преподнесёт нам в ближайшем будущем. И всё же попробуем.

Непременным атрибутом современной игровой индустрии в том виде, в каком мы её знаем, является диск, картридж, дискета или какой-либо иной информационный носитель с записанной на него игрой. Однако есть все предпосылки к тому, что в скором времени он исчезнет и в мире электронных развлечений произойдёт настоящая революция.

Речь о возможностях новых интернет-сервисов, пионером в создании которых выступила компания Valve с её услугой скачивания игр через Интернет. Параллельно с обычной розничной продажей своего суперхита Half-Life 2, Valve выложила его для скачки на сайте Steampowered.com по более низкой цене (что впоследствии привело к конфликту с издателем игры, Vivendi Games). Надо сказать, что у такого подхода масса преимуществ: разработчику не приходиться тратиться на услуги издателя, фабрики по производству дисков, типографии и дистрибьюторов. В результате в выигрыше остаётся и разработчик, который получает всю прибыль в полном объёме, минуя посредников, и геймер, который покупает игру за меньшие деньги. Одни только издатели и торговцы вынуждены будут кусать локти с досады: денежные потоки обойдут их стороной, и своего барыша с любителя игр они не поимеют.

Сегодня, спустя несколько лет после своего учреждения, Steam стал прибыльным сервисом с несколькими сотнями доступных для скачивания игр. Кроме того, само существование Steam'a послужило стимулом к появлению игр, создание которых до этого казалось невозможным. К ним относится, например игровой сериал SiN Episodes студии Ritual Entertainment, изначально планировавшийся к распространению через Сеть. В случае успеха первого эпизода, разработчики планировали сделать ещё восемь, но к их несчастью продажи первой части игры были настолько невелики, что разработку продолжений пришлось отменить. Однако сама идея создания игровых сериалов для распространения по Интернету по-прежнему жива, и история с Half-Life 2: Episodes, не в пример более успешной игрой, яркое тому подтверждение.

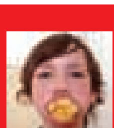
Следующим этапом в эволюции предоставления доступа к компьютерным играм обещает стать сервис Streammygame.com (не путать с сервисом Steam), позволяющий играть в установленную на домашнем компьютере игру на ноутбуке, лэптопе, PlayStation3 и бог весть на чём ещё, главное только, чтобы это «что-то» обладало высокоскоростным доступом в интернет. Работает эта технология следующим образом: устанавливаем на нашем ноутбуке (или КПК, или PlayStation 3 с предустановленным Linux'ом) специальную программу, заходим на заранее созданный профиль на сайте www.streammygame.com, выбираем игру, в которую хотим «порезаться», запускаем и… играем. То, что кажется почти фантастическим, на самом деле объясняется просто: видео- и аудиопотоки с головного компьютера (того, на котором и установлена игра) ретранслируются в реальном времени на устройство, с которым мы работаем в данный момент, результаты наших действий (нажатий клавиш клавиатуры, кнопок на джойстике и т.д.) отсылаются обратно к главному компьютеру, и в результате мы преспокойно играем на своём маломощном ноутбуке, скажем в Crysis, так словно наш маломощный переносной агрегат по производительности не уступает сверхсовременной домашней машине. И всё это безо всяких лагов и почти без потери в качестве. Таким образом мы можем играть «где хотим, во что хотим, и на чём хотим», но с несколькими оговорками: компьютер с установленной игрой в момент игры должен быть непременно включён (даже если вы решили поиграть с КПК где-нибудь в кафе или у друга в гостях – извольте оставить домашний компьютер включённым) и скорость вашего соединения должна быть достаточно высока (порядка 30 Mb скорость закачки и 5 Mb скорость отдачи). Если скорость соединения недостаточно высока, то, увы, придётся либо снизить в настройках количество кадров в секунду и понизить разрешение транслируемого видео, либо же вовсе отказаться от идеи играть в привычные игры для PC на чём-то ещё. Кстати, пресловутые кадры в секунду и разрешение зависят ещё и от вида вашего аккаунта: на бесплатном настройки, само собой, самые низкие, на самом дорогом (стоимостью около $20 в год) – наивысшие, вплоть до разрешения 3200x2400.

За время своего недолгого существования сервис StreamMyGame успел привлечь к себе внимание многих ориентированных на новые идеи геймеров, обзавестись поддержкой десятков игровых проектов (в числе которых такие гранды, как упомянутый выше Crysis, Call of Duty 4, BioShock и HalfLife 2 и другие), приманить PlayStation 3. С Microsoft и Nintendo контакта пока не налажено, но как говорят разработчики, это вопрос времени, их сервис способен работать и с консолями этих компаний, Xbox 360 и Wii соответственно, равно как и с новым изобретением фирмы Apple – iPhone.

Зафиксируем эти эволюционные тенденции игровой индустрии и попробуем представить, во что они могут вылиться в будущем. Во-первых, разработчики всё с большей охотой занимаются распространением своих произведений через Интернет, что делает игры ещё более эфемерной продукцией, дематериализует их (если раньше мы выкладывали несколько десятков американских дензнаков за право счастливого обладания пахнущим свежим пластиком кругляшка диска в красивой упаковке и с пёстрым буклетом, то теперь нам предлагают платить хотя и меньшую сумму, но за электронный файл, абстрактные гигабайты, которые нельзя ни пощупать, ни потрогать). Во-вторых, преобразования жизни, связан-

ные с широчайшим распространением Интернета и его совершенствованием, напрямую затронули и нашу игровую индустрию: сервис StreamMyGame и ему подобные (а их, количество, как мне кажется, будет стремительно увеличиваться) предлагают поистине революционные возможности. Вдумайтесь только: при должном развитии эта технология позволит играть в любую игру для любой игровой платформы. Сыграть в Crysis или BioShock на Xbox 360 или PS3, а может, на КПК или PSP? Да никаких проблем, говорят разработчики. И ведь наверняка и обратную возможность изобретут, даром что начало положено – и тогда в игры для приставок можно будет с комфортом (не прибегая к помощи убогих эмуляторов) играть на старой доброй персоналке. И представьте только, какие в этом случае открываются перспективы: разделение платформ на PC и консоли исчезнет, и тогда, быть может, появится единый мультимедиа комбайн, способный запускать игры всех фирм, регионов и жанров.

А может, учитывая тенденцию компьютерных игр к дематериализации, случится так, что он и вовсе не понадобится: роль «серверов» возьмут на себя компьютеры специально созданных для этого фирм, которые за определённую плату будут предоставлять геймерам услуги «ретрансляции» высокотехнологичных игр на их игровую платформу, каковой вполне может стать недорогая портативка с объединёнными функциями обычного КПК, PSP и iPhone. Необходимость продавать и покупать игры отпадёт, не нужно будет и тратиться на постоянные апдейты железа – знай только вноси абонентскую плату за возможность поиграть в понравившуюся игру. Любую из всех существующих. Абсолютное торжество принципа «играю где хочу, во что хочу, и на чём хочу». Скажете, геймерский рай? Всего лишь гипотетика? Ответы на эти вопросы сможет дать только время, и тем интереснее будет наблюдать за развитием индустрии в ближайшие годы.



holyholyshit

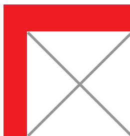
Про цифровую дистрибуцию – всецело согласен. Это наиболее реалистичный прогноз для рынка. Кен, который Кутараги, предположил, что на PS4 уже не будет носителей. А Хидео Кодзима наконец-то сделает игру, которая будет самоуничтожаться после прохождения)))

Кроме шуток, тут дело еще и в том, что качественная платформа по распространению контента легко справляется с пиратством за счет обновлений, дополнительного контента и даже собственного статуса. Т.е. некоторые мои знакомые за честь считают «купить что-нибудь в Стиме» ;)

Про кросс-кросс-кросс-платформу – тут не согласен. Просто лоббирование интересов железячников – штука что твой носорог. Дорога нужна ровная. Скорее всего, просто разделят на платформы, как обычно. Т.е. деление платформ выгодно, и нет резона заниматься вышеуказанным – десятки миллиардов тратятся на это дело. Посему, имхо, ждать нам еще и PS4, и новый ящик ;)

В целом, пост хороший. Очень такой здравый взгляд. Вон, на консолях уже фильмы напрокат дают и продают. Вообще, все уперлось в организацию классного сетевого сервиса с удобным интерфейсом и возможностями для развития комьюнити (Home, кстати, вот-вот будет, поглядим – на бету не попал).

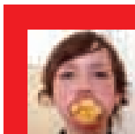
И вообще – посмотрите на рынок казуальных игр. Там давно все продается на интернет-площадках, есть отдельные конторы-дистрибьюторы, помогающие разработчикам продавать проекты сразу на десятке сайтов (за приемлемые проценты). Это нравится не только потребителю, но и разработчику – аутсорс дистрибуции, возможность работать над первыми проектами без издателя и т.д.



nintendobot

Вот-вот, в казуальщину всё скоро и скатится. Потому что большинству «нехардкорных» геймеров неохота запариваться с железом, платформами, да даже и с игровым процессом. Ну и для разработчиков куча плюсов, в том числе, как вы сказали, ограничение (или и вовсе сведение на нет) пиратства.

Идеальное будущее, словом.



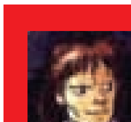
holyholyshit

Тут еще одну вещь можно было упомянуть. Сейчас рынок казуальных игр – отдельный кусок индустрии со своими правилами, нормами стилистики и т.д. Однако все идет к тому, что смешиваться будут уже не жанры, а целые направления. Т.е., если соблюсти баланс между хардкорными деталями (сюжет, насилие, использование клавиатуры и т.д. – это все не casual) и деталями казуальными, могут возникнуть очень даже интересные гибриды, что поспособствует привлечению новых и новых потребителей и закономерному росту рынка уже не совсем «для домохозяек» :)

Еще дело в том, что разработчиками «простых» игр являются люди совсем не склонные к casual-направлениям. И нет-нет, да и хочется ввернуть, усложнить, навороть. Вот и будет девелоперам новая дорожка – всем не угодишь, но компромиссы найти можно :)

А хардкору не даст умереть как раз геймдев. Рынок правит, но не всем. Разработка игр – творчество, а если заставлять делать что-то человека творческого, то получится шлак. Шлак рынок выплюнет. В общем, самодостаточная система.

EA на днях открыла в Остине студию по разработке casual-игр. А Ричительло, к слову, один из самых недураков в управлении и серьезный игрок на рынке с железной хваткой. Знают, что делают ;



togusa_rus

Не пойдет. А на чём люди будут в порноигры играть? Когда все твои игры запускаются для тебя серваком, полностью контролирующим твой аккаунт – о какой приватности может идти речь?

А вообще, приставка, полностью зависимая от линии связи, которая должна обладать минимальным пингом и пропускной способностью в сотню мегабит, – это не айс. Сама концепция тонких клиентов давно развивается для офисных приложений, но для глобальной игры это дело очень и очень отдаленного будущего. Примерно как мечта Кутараги о холодильнике, который помогает приставке рендерить ландшафт.

Последний абзац по сути верен, а вот предпоследний – полная чушь. Расскажите, как вы на PSP собрались играть в WoW или Wii Sports. А как вы собираетесь засунуть персоналку в карман, если хотите сыграть на этом «комбайне» в дороге? И не слишком ли накладно покупать PS3, X360 и PSP, а потом запускать их через терминал на компе? Сколько на это уйдет энергии?



nintendobot

Так в том то и дело, что эту гипотетическую персоналку можно будет брать с собой в дорогу или куда угодно еще (по габаритам она вполне может быть равной PSP, главное только – чтобы экран был побольше и ярче), потому что всю нагрузку будет брать на себя компьютер сторонней компании.

Покупать PS3, X360 и PSP не надо – достаточно купить упомянутую выше консоль. Более того, не обязательно и комп дома иметь – игру вам будут «транслировать».

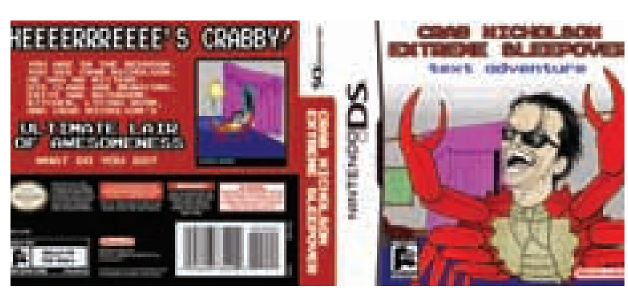
Что касается приватности, не думаю, что это значимый фактор. Слишком уж незначительный процент рынка занимают порноигры, да и вряд ли кому-нибудь из играющих в них «мужиков» придёт в голову стыдится своего увлечения.

Разумеется, всё написанное – исключительно моё мнение (я бы даже сказал, предположение), и я никому его не навязываю. Тем более, что я и сам не уверен, что всё будет хотя бы отчасти так, как я предположил. Но тема для обсуждения, согласитесь, интересная.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Джек Николсон – краб. Краб Николсон, то есть. Без варежек. С угрожающего вида клешнями. Неизвестно, кто его придумал, кто нарисовал оригинальный скетч, а кому пришла в голову идея сделать Краба Николсона главным действующим лицом текстовой адвенчуры для DS, но… Признайтесь честно, разве вы не хотите, чтобы кто-нибудь эту игру все-таки сделал?





БЛОГОСФЕРА

Подписка в редакции

С 1 ноября по 31 января проводится специальная акция для читателей журнала

Годовая подписка по цене 4400 руб.

(на 15% дешевле чем при покупке в розницу)

СТРАНА ИГР + 2 DVD

цены действительны до 31 января 2009 года

Плюс подарок один журнал другой тематики

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Вписите в купон название выбранного вами журнала, чтобы заказать подарочный номер.



Total DVD | PC игры | «Хакер» | «Железо»
DVDXpert | «Мобильные компьютеры» | «Свой бизнес» | «Лучшие Цифровые Камеры»
Maxi Tuning | ONBOARD | Total Football | «Хулиган»

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD на 6м. стоит 2400р., на 3м. – 1200р.

Подарочные журналы при заказе менее чем на 6м. не высылаются

Внимание! Второе спецпредложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC игры» + 2DVD:

- один номер всего за 155р.!!! (на 25% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 3 месяца!

за 12 месяцев 5580руб





СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD
и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то журнал будете получать с февраля.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________
____
подарочный журнал ____________________
____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Присылайте свои вопросы на номер 8-926-878-24-59

Фотограф: Мария Пухова



Порой отношение к приставкам со стороны родителей так утомляет, что хочется просто повеситься на шнуре. От джойстика. Сталкиваясь с вопросом пап и мам: «Купить или не купить (консоль/игру/очередную «примочку» для приставки)», поневоле вспоминаешь Тургенева и его «Отцов и детей». Минуло не одно столетие, а недопонимание все то же. Родители! Этот выпуск для вас! Взгляните на проблему покупки консоли по-другому: вы хотите для своего чада опасных улиц со всеми вытекающими последствиями или развития интеллекта и чувства прекрасного, чему игры способствуют в огромной степени? Выбор за вами – ваши дети свой уже сделали.

Калипсо

Культурный шок геймера

Здравствуй, уважаемая «СИ».
Я к вам вот по какому поводу.

Вы постоянно пишете о том, что для покупателей стран Запада игры являются не менее дорогим удовольствием, чем для россиян, что они просто умеют ответственно подходить к выбору игры и проходят каждую, выжимая из нее максимум возможностей.

Однако недавно на вашем форуме, в разделе новостей, увидел такую информацию по социологическим исследованиям в Америке: среднестатистический американский геймер имеет 48 игр, причем 11% из них (это 5 игр!) он даже НЕ РАСПЕЧАТЫВАЕТ!

Поправьте, если я ошибаюсь, но эти цифры совсем не кажутся мне показателями «ответственности выбора» и «стремления получить максимум от каждой купленной игры».

Не подумайте неправильно, я своим письмом не пытаюсь ни защитить пиратство (у самого PS3, да и на PC стараюсь брать лицензию), ни поддержать мнение о том, что мы гораздо беднее, но факты говорят сами за себя, и хотелось бы, чтобы справедливость восторжествовала и выяснилось, наконец, кто прав, а кто нет.

С уважением, Максим

**Артем Шорохов ** *Отставить панику и малодушие! Давайте разбираться. Перво-наперво, в цитируемом исследовании говорится не о «геймерах-единоличниках», а о «среднестатистических геймерских коллекциях» (The average video game collection), в которых, собственно, и имеются те самые 48 игр. Принимая во внимание средний возраст американского геймера (тридцать с лишним лет), предположим, что за его плечами – несколько поколений консолей (допустим, три, включая игровой PC) и, как минимум, одна портативная система (GBC, GBA, DS или PSP). Это примерно совпадает с российскими реалиями (заядлых коллекционеров, имеющих по нескольку приставок каждого поколения, все же не столь много, не правда ли? Итого – искомая «среднестатистическая коллекция», насчитывающая 48 игр, равномерно размазана по четырем «номинациям». А это – лишь по дюжине игр на каждое «поколение», это за полтора-то десятка лет. Выходит – около трех штук в год или, если угодно, четверть игры в месяц. Негусто?*

Едем дальше – прямиком к этим ужасным и раздражающим «одиннадцати процентам». Тут самое обидное – ошибка перевода, о которую споткнулись многие отечественные игроки. Штука в том, что это «у 11% владельцев коллекций есть игры, которые не были распакованы», а вовсе не «11% игр из коллекции любого геймера» (см.: «11% percent of all households have bought games that are still shrinkwrapped»). То есть, примерно у каждого десятого коллекционера найдется хотя бы одна (!) нераспакованная коробочка (при этом у оставшихся девяти – ни единой) с картрид-

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

«Страна», привет! Вот скажи мне, «Страна», что за аббревиатура такая – DLC?

Обычная такая аббревиатура. Означает «Downloadable Content», то есть, «скачиваемое содержимое». Формально – все что угодно, что можно скачать из Сети для какой-нибудь игры, – от обоев до полновесного аддона.

Привет, «Страна»! Скажи, когда же наконец выйдет компьютерная версия новой Grand Theft Auto? А то я уже начинаю волноваться.

Во всей Европе GTA IV для ПК вышла еще третьего декабря. Российская же премьера состоялась шестнадцатью днями позднее. Ровно в полночь. Ищите!

А после Undercover будут еще издаваться новые части Need for Speed?

Конечно, будут. Ну какой глобальный катаклизм может повлиять на необоримый график выпуска игр этой линейки? Разве только EA вдруг задумает глобальную «перезагрузку» сериала и возьмет тайм-аут на годик-другой.

жем или диском. Лично у меня, например, таких наберется больше дюжины. И у каждой – своя история. Что-то было куплено «занедорого» по случаю – в надежде обменяться потом с кем-нибудь на более нужное. Что-то было куплено «из уважения» к уже однажды пройденной по работе редакционной игре. А что-то... О, это самое интересное! Злостные коллекционеры, знаете ли, настолько шибанутые люди, что святым долгом почитают заполучить в свою кладовочку каждую (повторяю: каж-ду-ю!) хорошую игру. Не будем показывать пальцем, но среди нас есть даже такие, кто давным-давно прикупил парочку игр для PlayStation 3, но до сих пор не обзавелся самой приставкой – мол, вот когда выйдет игра Икс, тогда и настанет время для приобретения консоли, а пока нечего деньги тратить.

Но главный же бич повзрослевшего геймера – отсутствие достаточного количества свободного времени вкупе с диким темпом выхода действительно стоящих игр и привычкой хвататься за все и сразу. Вот так ждешь какую-нибудь, ждешь, дни считаешь до ее выхода, потом бежишь в магазин, хватаешь заветную коробку, тащишь домой, а там... А там уже лежат три начатые игры, десяток давно заброшенных на середине и... одна-две «взятых на пробу», до которых «руки пока не дошли». А потом как-то незаметно пролетает время, выходит сиквел, который со всех сторон краше, а ты – дурак дураком! – так до сих пор и не открыл коробку. Грустная получилась история, но такова уж она, коллекционерская доля.

**Константин Говорун ** *Не читайте новости на форуме и вообще в Интернете, ищите их в «Стране Игр». Как вариант, учите английский и следите за GameSpot.com и GamesIndustry.biz в оригинале. Если не выходит – тогда на Gameland.ru, но на самом сайте, а не на форуме.*

Что касается нераспечатанных игр, то и у меня их полно. Например, я сначала прошел американскую версию Final Fantasy X, а потом докупил еще европейскую, для коллекции. Некоторые игры намеренно покупались «про запас» – как третий эпизод Xenosaga, например.

**Среднестатистический геймер ** *Вот как вы думаете, Максим, почему этот самый среднестатистический геймер не распечатывает свои драгоценные игры? Да потому, что у него остальные еще не пройдены. Он ведь взрослый дядя, у него работа, жена, дети (у каждого свои 48 игр, так что ему и вклиниться некогда), кредит за дом не выплачен и собака болеет. И единственное душу греет – что, вот, когда-то выйдет он в отпуск или на пенсию, тогда уж и нагонит упущенное, благо игры хорошие заранее куплены.*

А может, просто приобрел по такой дешевке, что грех было не купить. В общем, цифры сами за себя ничего не говорят.

**Сергей Цилюрик ** *Вы знаете, я могу найти хорошее объяснение этим одинадцати процентам. Оно, по иронии, кроется в пиратстве. Многие группы, занимающиеся дампом игр и распространением их копий через Интернет (по тем же торрентам), сопровождают свои релизы всецело правильным комментарием «Если вам понравилась игра, купите лицензию». Нет ничего удивительного в том, что нетерпеливый человек, скачавший, например, утекший в Сеть задолго до релиза Fallout 3, потом пойдет в магазин и возьмет себе лицензию, а то и на коллекционку замахнется. Лично знаю несколько людей, которые так и сделали. А если купленная коробка – не коллекционная, а простая, то и смысла ее вскрывать толком нет. Можно продолжать себе играть в объезженный «болванку», а лицензию с удовлетворением поставить на полку – поддержал рублем разработчиков, можно спать спокойно.*

Я все к тому, что эти самые нераспечатанные игры скорее говорят именно об ответственности выбора, и никакого противоречия тут нет.

SOS!

Здравствуй, «СИ». Я очень долго хотел купить Xbox 360 или PS3. Тут тебе и MGS4, и FF XIII, и GeoW2, и Fable 2, и GT5, и GTA IV, и прочая, и прочая... Убедите моих родителей, что на консолях выходит тоже много игр! Я уже однажды очень жестоко ошибся с выбором – купил PSP. Смотрю ваши рецензии и так хочу купить игру на консоль А мне говорят, что и на компьютеры выходит много игр. Я и не отрицаю, но выходит все меньше и меньше портов с приставок. Mass Effect к нам еще не завезли, и вообще все игры завозят, в лучшем случае, на месяц позднее срока... Пожалуйста, убедите меня и родителей, что надо купить приставку. Родственники считают, что от видеоигр одно зло. А вы и не представляете, как мне нужна консоль!

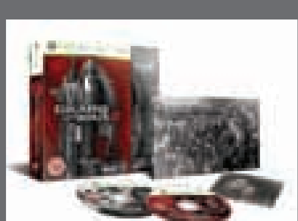
Димон

**Зануда ** *Круто, Димон. Действительно круто. В одном коротком письме – сразу вся невысказанная боль и все накипевшие обиды целого человечества. И не беда, что они через слово противоречат друг другу, главное ведь от души, с искоркой! Ну да пусть коллеги поудивляются, чего это вы играете на компьютере, если в wish-списке у вас навалом сиквелов приставочных игр, сроду от любых компьютеров шарахавшихся. Пусть посоветуют каких-нибудь «портов» для PSP. И расскажут, что игры не зло, а сладкий пряник. Но мы-то тут свои пацаны, верно, Димон? Мы-то в курсах, чего нужно! Ну что ж, поехали, чего кота за резину дергать.*

Уважаемая мама Димона! И не менее уважаемые мамы всех прочих геймеров! Умоляем! Купите чаду приставку! Ну посудите же сами: детство – светлая недолговечная пора веселья, радости и простого счастья. Тяги ко всему прекрасному. Пёрышек и нимбов... А Димон – Димон парень ответственный, с таким хоть сейчас в разведку, с овчаркой и автоматом. Он честно-честно обещает каждый день делать уроки, гулять по вечерам с верным Мухтаром, мыть за ушами и как следует перед сном смазывать трофейный Томпсон. Ну купи-и-ите ему приста-а-авку, ну

Как выглядит самое коллекционное издание Gears of War 2?

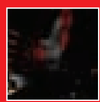
«Самого коллекционного» быть не может – оно одно и везде одинаковое: в железной коробке, помимо самой игры, есть бонус-диск, мини-артбук в твердом переплете, потертая карточка Доминика с женой и redeem-коды на получение онлайн-бонусов: «золотого» автомата и пяти мультиплеерных карт-римейков.



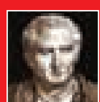
Скачал с PSN дистрибутив Home beta, а он не работает – выдает ошибку доступа... Что делать?

Совет такой: переставьте системный язык своей PlayStation 3 на английский и попробуйте еще раз. Это поможет обойти первую ошибку, но, увы, не застрахует от появления прочих.

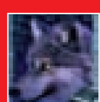
Без комментариев
Самая жестокая игра



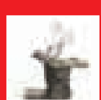
Morphiy:
Жестокие моменты бывают в самых разных играх. Даже где нет крови. Например, помнится, в Oni ну очень смачно было ломать противникам хребет – мгновенное «тихое» убийство. А в «Готике 3» орки паладинов привязывали живьем за ноги и руки к столбу висеть, умирать... Чем не жестоко?



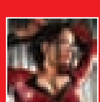
cicero:
Mortal Kombat забыли. А вообще, по моему скромному мнению, Manhunt. Postal слишком стебная, чтобы казаться действительно жесткой. Одно дело – душить человека и смотреть на его мучения, и другое – долбануть по голове лопатой так, что она с плеч слетит. Ну, согласитесь, бред же. Кошку на автомат натягивать – это жестоко? Нет, это просто несерьезно. Вот наткнулся на цитату Винса Дези, сравнивающего Postal и Manhunt: «We make games that are humor-driven, not violent-centric». Так-то.



Mr. Ahram:
Да конечно Postal!!! Без конкурентов... Где еще можно собрать кучу тел, накидать сверху 20 гранат, потом облить это все бензином, поставить сверху Коктель Молотова и отбежать – и вот перед вами салют из частей человеческих!))). А Manhunt это полная фигня – тупо смотришь ролики и все! А в Postal все вручную!



ILLL:
Важна не интерактивность или ее отсутствие, а атмосфера. Поэтому «Манхант» я считаю жестокой игрой, а «Постал»... она какая-то несерьезная...



JK:
Самая жестокая – Singles. Флирт да флирт, а секс не показывают, козлы.

Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru

что-о-о вам стоит? Ведь купите? Купите, да?

**Калипсо ** *Дорогие родители Димона! Позвольте обратиться к вам с позиции человека, имеющего, помимо приставки, еще два высших образования (каждое – с красным дипломом) и аспирантуру в процессе. Увлекаюсь приставками со школы и, смею вас заверить, в те невинно-отроческие годы (или годы переходного периода, который наводит ужас на всех родителей на свете) была круглой отличницей. Купить.*

**Врен ** *Когда-то я писал, что в российских условиях осознанный выбор в пользу консолей может совершить только зрелый и самостоятельный человек. Это происходит либо когда геймер начинает сам зарабатывать на свои увлечения, либо когда тем или иным способом убеждает родителей купить приставку. Последним вариантом и нужно воспользоваться. Родителей смущают оценки в школе – нужно стать отличником. Беспокоятся, что нет других увлечений? Займитесь футболом или катайтесь на сноуборде. За любимые вещи нужно бороться. И делать это не уговорами, а иначе.*

О доблести, о почестях, о... жанрах?

Здравствуй, «Страна Игр»! Честно говоря, пишу я это письмо не столько журналу в целом, сколько автору по имени Этночка. Уважаемая Этночка, Вы в своих статьях именуете сериал Disgaea лучшим в мире. Понимаю, фанаты способны поставить самую высокую оценку любимой игре. Я весьма люблю TRPG, играл и в Fire Emblem, и в Дисгаю, и в Jeanne D'arc, и в Final Fantasy Tactics. Но, к сожалению, Дисгаю никак не получается отнести к тактическим играм. Я бы присвоил ей жанр role-playing.munchkin. grinding. Давайте сравним ту же Afternoon of Darkness с The War of the Lions. Просто, без оценок. Начнем с сюжета. Тут, не спорю, Дисгаю одерживает решительную победу. Невозможно поиграть в нее без улыбки. Да, в FFT замечательный сюжет, теперь и в новом переводе, но слишком он серьезный. Да, в нем можно даже найти мораль, но разве ради этого мы играем в игры? А вот теперь перейдем непосредственно к тому, ради чего мы играем, – к геймплею. Не забывайте, он должен быть ТАКТИЧЕСКИМ. В Disgaea все сводится к одному: прокачайся, добудь мощную экипировку, замочи всех. А где здесь тактика, позвольте спросить? В FFT при должном умении можно одним персонажем двадцатого уровня победить двух пятидесятого. Там нужно ДУМАТЬ. Это ключевое слово в данном жанре.

Не убедил? А как вам Fire Emblem (я имею в виду самую первую), где не было рэндомных битв и все сводилось лишь к вашему умению управлять бойцами?

Я не думаю, что мое письмо напечатают в журнале, да этого и не требуется. Мне просто хочется сказать, что прежде чем оценивать игру, стоит подумать, а действительно ли она достойный представитель своего жанра?

С уважением,
Денис Комутков aka PSP MASTER

**Этночка ** *Ну, вообще-то, в Disgaea тактики тоже достаточно. Смотрите, как выходит: надо качаться; качаться лучше всего на сильных противниках, которые дают больше экспы (и бонусы с которых пожирнее). А сильные противники имеют привычку убивать персонажа, а то и нескольких, с одной атаки, что в свою очередь уж-ж-жасно нехорошо (особенно когда впереди еще несколько этажей). Так вот и получается, что в Disgaea тактика в большей степени заключается в том, чтобы оптимально использовать всю десятку персонажей за имеющийся ход – так, чтобы врагов, способных дотянуться до партии, остался удовлетворительный минимум. И там для этого бескрайние просторы – и тебе комбоатаки, и групповые, и башенные вот в третьей части, и перекидывание через все поле, и гео-символы, и во-о-о-обще. Думать-то надо, как раз, да еще как думать! Всей головой!*

А манчкинство – таки и не спорю, манчкинства навалом. Но вот вы тут так хорошо сказали про сюжет – что, мол, в FFT серьезный сюжет с моралью, но кому она нужна? Так вот и я что говорю – нам вот с вами она не нужна, а кому-то – ого-го! Кому-то только морали и подавай – половником! В общем, интересна ему такому будет политика да мелодрама всякая. И то же вот с боевкой – одному подавай столицот способностей на выбор, а другому – прокачку позаковыристей. А то бы все игры друг на друга походили и все без исключения вам нравились – ну куда такое годится! А Fire Emblem – и вовсе третий вариант, для тех сквалыг да плюшкиных, кому нравится ценить каждую единичку опыта и вообще во всем осторожничать. Тоже по-своему здорово, но вот как раз в Fire Emblem после прохождения уже и делать-то нечего. А в Disgaea – о-о-о! В Disgaea простор!

**Зануда ** *Медчасть! Медча-а-а-асть!! Оттащите, пожалуйста, кровожадных принни от тела. Да-да, особенно вон того, с зажигалкой и сковородой. А впрочем... Ну да, да... Сам виноват.*




Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Реклама
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo Wii
13110 р.
PlayStation 2 Slim
5500 р.
Xbox 360 Pro (60 Gb)
11970 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (80Gb)
16800 р.
Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)
8540 р.
Принимаем заказы через Интернет и по телефону
Возможность доставки в день заказа
Огромный выбор компьютерных и видеоигр
Wii Fit + Balance Board 429 0 р.
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates 1508 р.
Grand Theft Auto IV 2340 р.
Burnout Paradise 2080 р.
Lost Odyssey 2210 р.
Ninja Gaiden II 1976 р.
Alone in the Dark 2080 р.
God of War: Chains of Olympus 1248 р.
Final Fantasy VII: Crisis Core 1560 р.
Grand Theft Auto IV (PAL) 2340 р.
Soul Calibur IV (US) 2340 р.
Silent Hill Origins 1300 р.
Metal Gear Solid Essentials Collection 2340 р.
Final Fantasy XII (Platinum) 1170 р.
Mario Kart Wii + Wheel 1950 р.
No More Heroes 1820 р.
Battlefield Bad Company Gold Edition 2184 р.
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PAL) 2340 р.

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720р.

Prince of Persia
Может быть, новый «Принц Персии» и состоит из геймплейных самоповторов, но нельзя не согласиться, что он безумно красив. Такое надо смотреть в HD.



LittleBigPlanet
Вот, наконец-то, мы и дождались новых повелителей нашей большой-маленькой планеты. Все поклоняемся сакбоям и смотрим геймплей на нашем диске!



Arashi, DJ Ozma, Jero, Shonannokaze, Масаёси Ямадзаки
В новый год – с новыми песнями! Мы публикуем подборку интересных клипов на песни тех японских исполнителей, которым совсем не помешало бы немного известности.

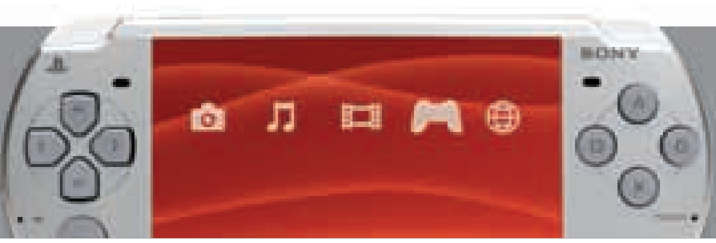


Двуличность
Трейлер нового фильма Тони Гилроя, в котором два бывших агента спецслужб пытаются надуть две корпорации на сорок миллионов долларов.



PSP Zone

Прошивка: 3.95
Демоверсия: Space Invaders Extreme
Видеоролики: Zwei!!, Dissidia: Final Fantasy, Everyday Shooter
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

Иссяк новогодний поток хитовых демоверсий. Поэтому о них говорить больше нечего. Лучше я расскажу, какие самые интересные дополнения мы выложили на дисках. Во-первых, всем, кому мало Left 4 Dead для геноцида зомби, стоит обратить внимание на модификацию Blue Moon Rising v2 для Unreal Tournament 2004 – в ней оживших мертвецов придется уничтожать в далеком будущем, что уже само по себе в диковинку. Во-вторых, любителям американских автомобилей шестидесятых годов рекомендуем модификацию Bathurst Legends 1969 1.10 для rFactor. В-третьих, найдется и очередной мод, улучшающий графику в Quake 4. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Ryu Ga Gotoku 3 (PS3)
- Kaze no Klonoa: Door to Phantomile (Wii)
- Ready 2 Rumble Revolution

Видеообзоры:
- Анабиоз: Сон разума (PC)
- Call of Duty: World at War (PC, PS3, Xbox 360)
- Left 4 Dead (PC, Xbox 360)
- LittleBigPlanet (PS3)
- Prince of Persia (PC, PS3, Xbox 360)
- MotorStorm: Pacific Rift (PS3)
- Naruto: The Broken Bond (Xbox 360)

Трейлеры:
- Ghostbusters The Video Game (PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS)
- Red Faction: Guerilla (PC, PS3, Xbox 360)
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (PC, PS3, Xbox 360)
- Ninja Blade (Xbox 360)

Special:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Alpha Protocol (дневник разработчиков)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:
- Broken Sword 2.5: Return of the Templars (Полная версия игры)
- Hotel Giant 2

Территория HD:
- Prince of Persia
- Left 4 Dead
- LittleBigPlanet
- Call of Duty: World at War

Дополнения:
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка: 3.95
- Space Invaders Extreme (демоверсия)
- Zwei!! (трейлер)
- Dissidia: Final Fantasy (трейлер)
- Everyday Shooter (трейлер)

Банзай!:
- Arashi – Love So Sweet (клип)
- DJ Ozma – Roppongi Tsunderella (клип)
- Jero – Umiyuki (клип)
- Масаёси Ямадзаки – Mayonaka no Boon Boon (клип)
- Shonannokaze – Ougon Soul (клип)

Драйверы:
- ATI Catalyst 8.12 Vista
- ATI Catalyst 8.12 XP
- DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
- GeForce Forceware 180.84 Vista
- GeForce Forceware 180.84 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.10

Патчи:
- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.05 RU
- Far Cry 2 v1.01 – v1.01b RU
- Gothic 3: Отвергнутые Боги v1.06 RU
- King's Bounty: Легенда о рыцаре v1.7 RU
- Sacred 2: Падший ангел v2.31.0 RU
- SunAge v1.09.3 Интернациональный

Софт:
- Microsoft Malicious Software Removal Tool 2.5
- Outpost Security Suite Pro 2009 6.5.2358
- SmartFix Security Center 2008 5.0
- BlindWrite Suite 6.2.0.2
- Small CD-Writer 1.4
- novaPDF Pro 6.0 build 282
- BitComet 1.07
- EmEditor Pro 8.01
- Remote Office Manager 3.3.3
- Skype 3.8.0.188
- Backup42 2.1
- Diskeeper Home 2009 13.0.835
- Extra-Organizer 2.10
- Freebie Notes 3.23
- GPU-Z 0.3.0
- PC Wizard 2008 1.87.1
- Scanitto 1.16
- Shasoft eBook 4.0.4
- 1 Video Converter 5.2.1
- AIMP 2.51.323
- DVDFab HD Decrypter 5.1.2.2
- Auslogics System Information 1.2.17.235
- CrystalDiskMark 2.2.0a
- Fresh Diagnose 7.96
- Magic Utilities 2008 5.52

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.3.4
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.6
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.13
- QIP Build 8080
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:
- 2012
- Adventureland
- Двуличность (Duplicity)
- Пятница, 13 (Friday the 13th)
- Generation П
- Терминатор: да придет спаситель (Terminator Salvation)

Shareware/Freeware:
- Archibald's Adventures
- Call of Atlantis
- Lavender's Botanicals
- My Tribe
- Изумрудная история
- Пазлы. Платиновая коллекция
- Морхухн. Пинбол
- Камень судьбы

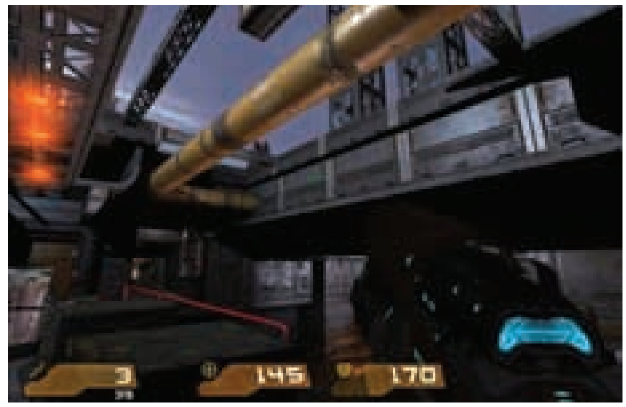
Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Hotel Giant 2
Демоверсия сиквела экономической стратегии Hotel Giant. Изучить особенности гостиничного бизнеса можно в первом уровне обучающей кампании. Доступен небольшой мотель, игроку придется заняться дизайном помещений, расширить предоставляемые услуги, проследить за работой персонала и удовлетворить желания клиентов. Но не стоит забывать, что бюджет жестко ограничен. Уровни полностью трехмерны, любой объект можно рассмотреть с разных сторон. Что ж, остается лишь все расставить по своим местам.



Quake 4
В то время как большинство модостроителей уже забыли про Quake 4, известный по своим графическим экспериментам Dafama2K7 продолжает выпускать новые работы для любимой игры. В этот раз мы предлагаем модификацию Unpredictable Q4 v0.9. Как и большинство других модификаций этого автора, Unpredictable Q4 v0.9 создана в расчете на поклонников новомодных графических эффектов. Мод добавляет динамические тени, фонари для ряда орудий и целую кучу всевозможных апдейтов, заметно улучшающих картинку.



rFactor
Исторические гоночные серии весьма популярны среди поклонников rFactor. Один из таких модов, Bathurst Legends 1969 1.10, мы представляем на нынешнем диске. Игроки переносятся в конец 60-х, когда на территории США бал правили огромные машины с огромными моторами. Подобными диковинами баловали себя и австралийцы, и именно на этих машинах устраивались тамошние гоночные чемпионаты. Чудо-автомобили отличаются неважной управляемостью, но это с лихвой компенсируется мощным мотором и безумными скоростями.



Unreal Tournament 2004
Зомби продолжают захватывать новые территории. Half-Life 2 уже ими прочно занята, и на этот раз живые мертвецы вторглись на территорию Unreal Tournament 2004. Blue Moon Rising v2 является не первой модификацией для UT 2004, где придется разбираться с нежитью, но, тем не менее, на общем фоне этот мод все же выделяется: действие происходит в далеком будущем. В Blue Moon Rising v2 доступна как сетевая игра, так и одиночное прохождение. В обоих случаях зомби будет более чем достаточно.

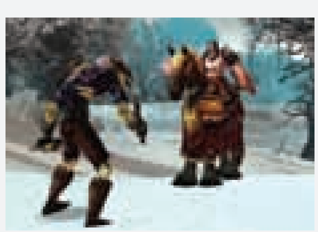


Галерея

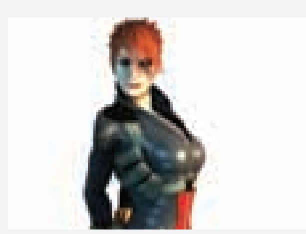
Обои для рабочего стола



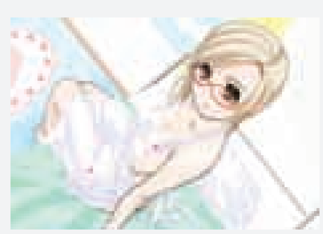
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»




Реклама
ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
Corbina telecom
акадо
НТВ ПЛЮС
СТРИМ
qwerty
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

В продаже с 29 января

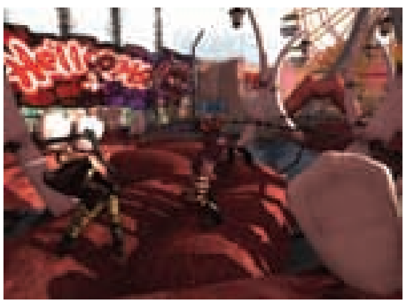
Анонс

В следующем номере…

РЕЦЕНЗИЯ

Черная метка (PC)

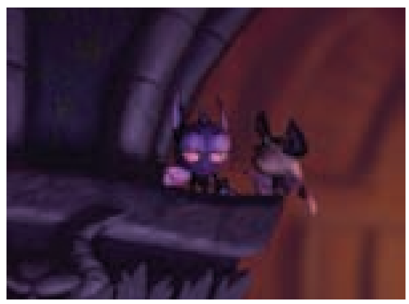
Русский Manhunt? Русский Condemned? Русский «Бегущий человек»? Или просто очередной криминальный шутер-фантазия от «Ориона»?



РЕЦЕНЗИЯ

A Vampyre Story (PC)

Для тех, кто Дракулу в гробу видал, студия «Осенняя луна» предлагает историю о девушке-вампире… которая поет! Да, и о ее ручной говорящей летучей мыши.



РЕЦЕНЗИЯ

MySims Kingdom (Wii)

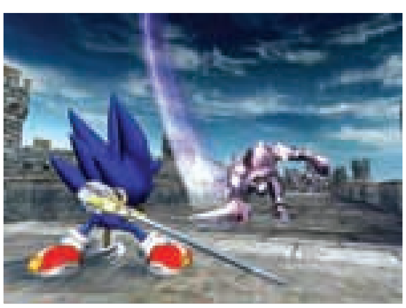
Симам-самоделкиным стало тесно в маленьком городе, и теперь они отправились в путешествие по большому архипелагу, ремонтируя все на пути во имя короля.



В РАЗРАБОТКЕ

Sonic and the Black Knight (Wii)

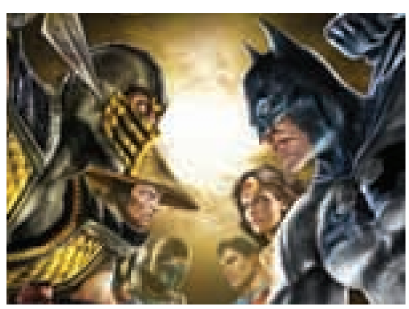
В этот раз синейшего ежа судьба забросила в мир легенд о короле Артуре и рыцарях Круглого стола.



РЕЦЕНЗИЯ

Mortal Kombat vs. DC Universe (Xbox 360, PS3)

Кто круче, Бэтмен или Скорпион, Флэш или Барака, Китана или Чудо-женщина? Главное не ответ, главное – способ выяснить!



ИНТЕРВЬЮ

BlazBlue

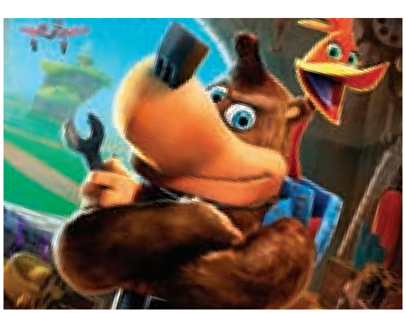
Мы беседуем с создателями двухмерного файтинга BlazBlue и выясняем, как живется женщинам-разработчикам в Японии.



РЕЦЕНЗИЯ

Banjo-Kazooie: Шарики и ролики (Xbox 360)

Винтики да шпунтики, шарики да ролики. Сегодня мало уже прыгать с гумбы на гумбу, нужна еще и изобретательность!



ТАКТИКА

Fallout 3: Руководство по выживанию (часть 1)

Создаем персонажа, собираем сайд-квесты. Стратегия, тактика и уловки в деле покорения Пустоши.



ИНТЕРВЬЮ

Arc System Works

Наши корреспонденты отправились в Японию, чтобы поговорить по душам с Дайске Исиватари, создателем цикла знаменитых двухмерных файтингов Guilty Gear.



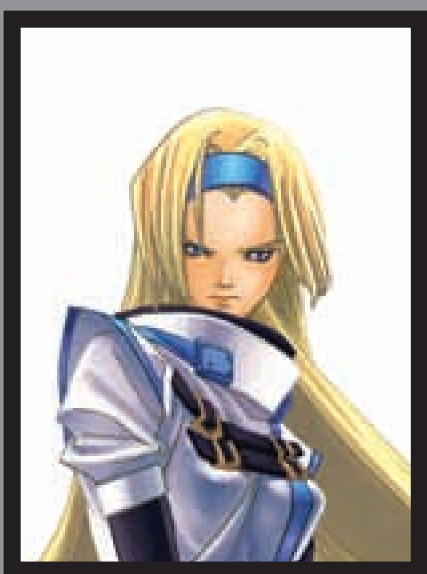
В следующем номере

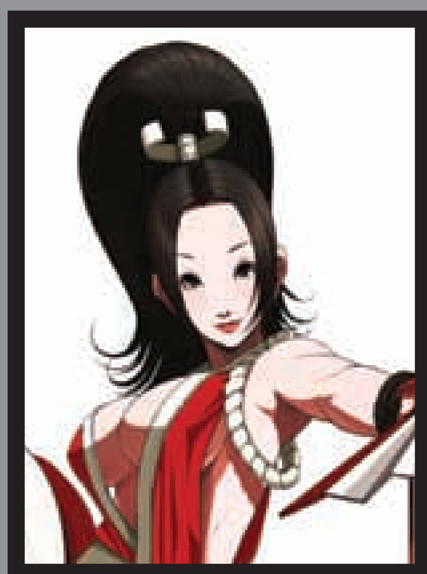
Плоское счастье

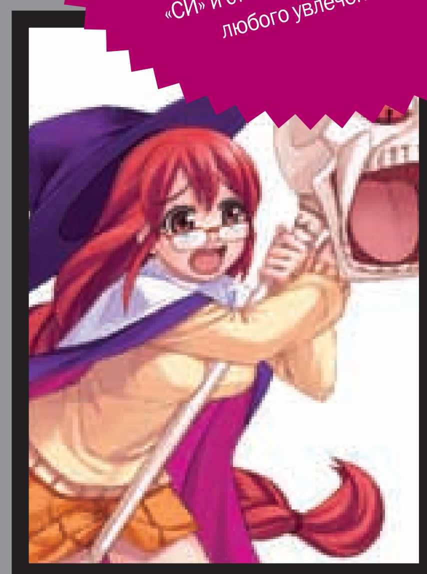
Как известно, права на героев игр принадлежат их издателям. Поэтому мы, журнал «Страна Игр», не можем использовать в качестве собственного символа ни Айрис из Final Fantasy VII, ни Мицуруги из Soul Calibur. В следующем номере вас ждет девочка Си-тян, а также материал, связанный с историей ее создания.

СТРАНА ИГР: THE BEST

29 октября 2008 года вышел уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополнили их новейшей информацией, а также добавили новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер продается параллельно с обычными выпусками «СИ» и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.







Пользуясь случаем, хотелось бы узнать, каких плоских девушек предпочитают наши читатели. Ни одна из этих трех героинь не появится на обложке следующего номера, но их изображения дают представление о том, что вас ждет. Так какой типаж вам нравится больше? Ответы ждем по адресу areyouthatcrazy@gameland.ru.

☐ **Блондинка?**

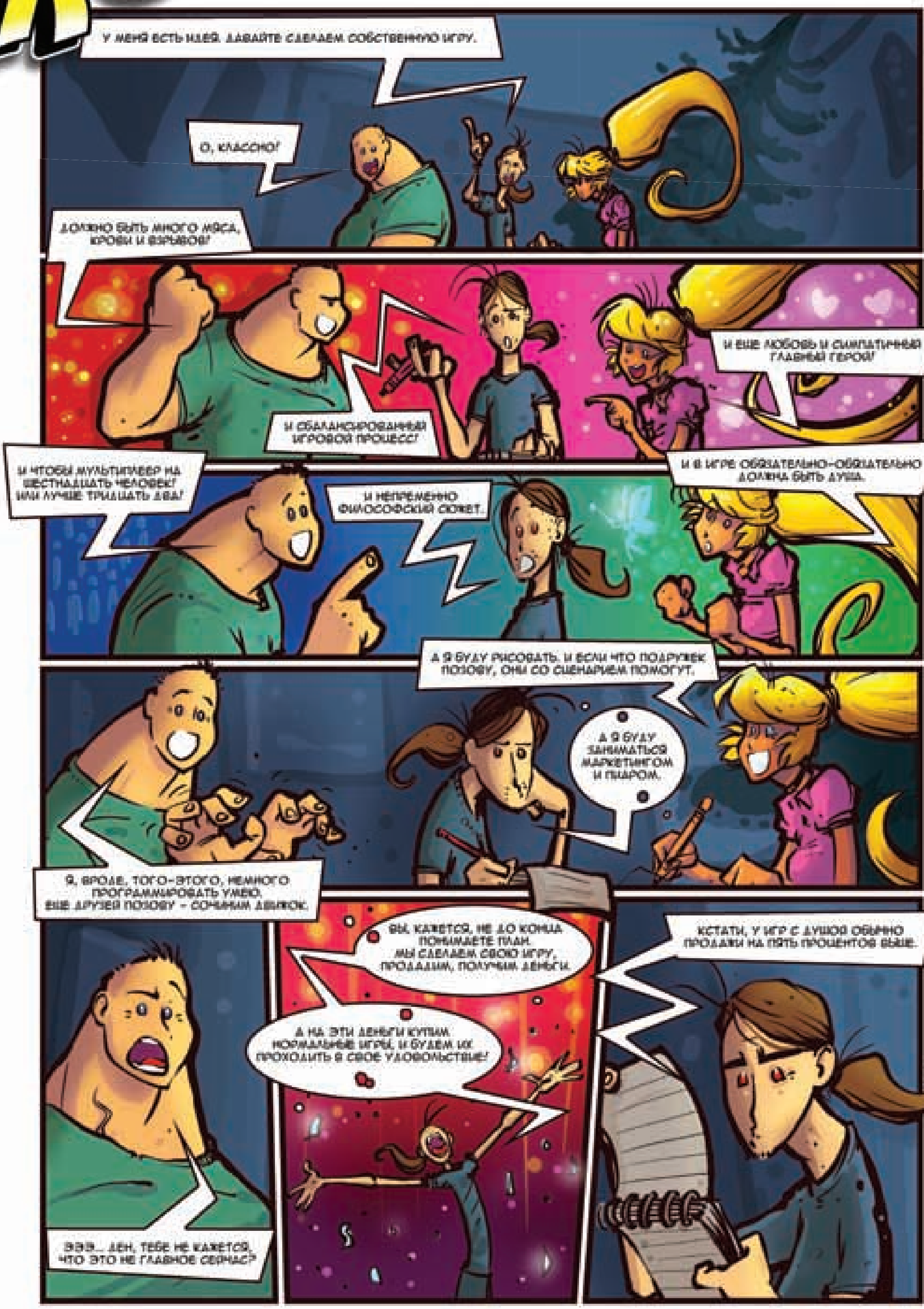
☐ **Брюнетка?**

☐ **Рыжая?**

СТРАНА ИГР

ВЫПУСК 24: Не срубить ли нам бабла?

Консольные Войны



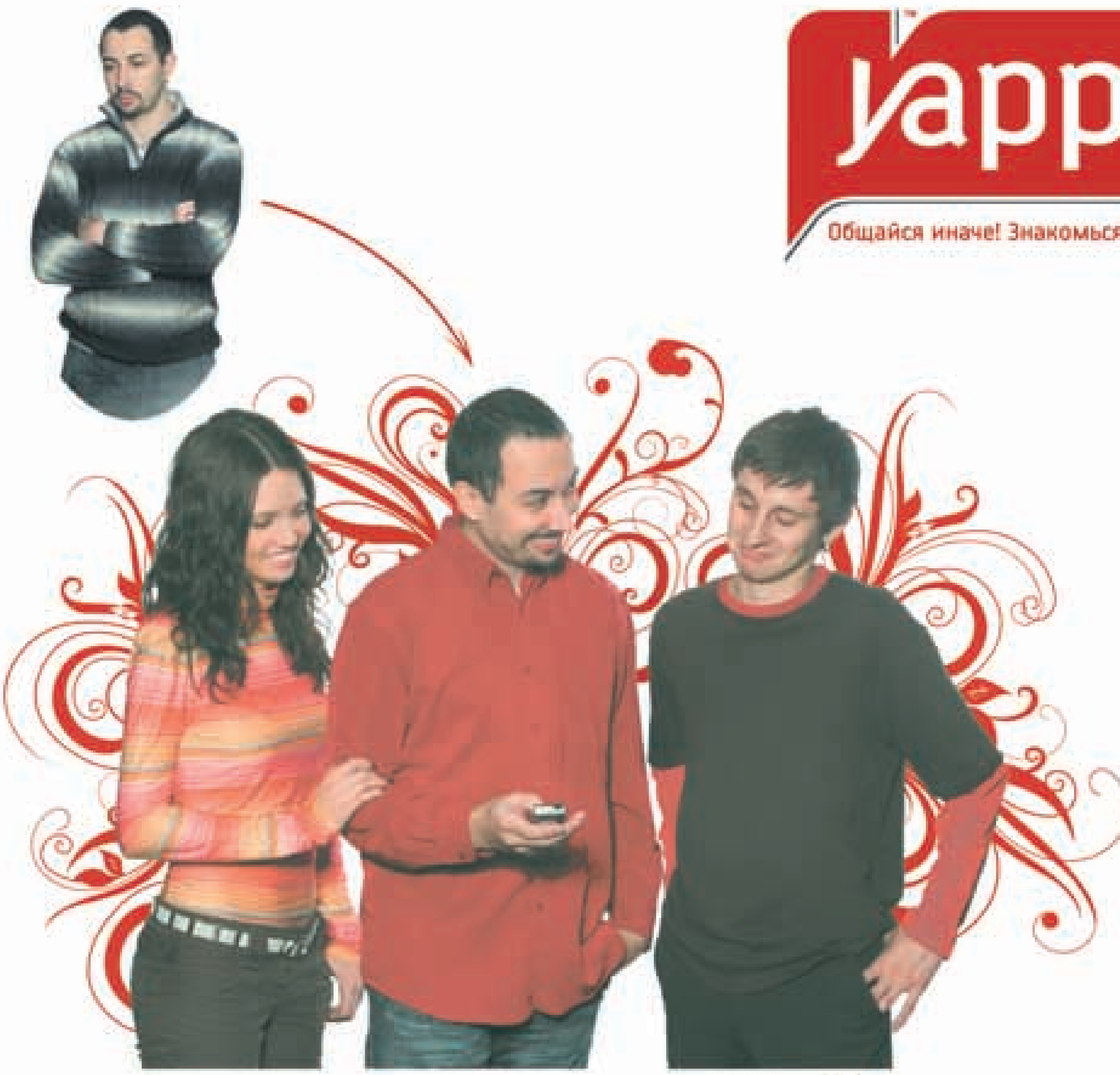
Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: **Гриф** grif@post.ru Сценарист: **Яна Сугак**

Реклама

Yapp!

Общайся иначе! Знакомься быстрее!



Общайся иначе! Знакомься быстрее!

- **Мобильная аська** — Будь на связи
- **Фотокамера** — Сделай фото!
- **Фотогалереи** — Размести фото!
- **Форум** — Выскажись!
- **Блоги** — Веди дневник
- **Почта** — Читай и отправляй!
- **Yapp! Goods** — Книги, музыка, видео
- **Анекдоты** — Ржунимагу!
- **Платежи** — Платежи за мобильник и пр.
- **Скидки и бонусы** — Подарки, распродажи, акции
- **Прогноз погоды** — Более 4000 городов
- **Игры** — Померься с друзьями!
- **ТВ-программа** — Узнай, что смотреть!
- **Знакомства** — На любой вкус и цвет

Мульти-портал Yapp!™ имеет мобильную аську, благодаря которой вы можете отправлять короткие сообщения в 300 раз дешевле смс!

- Легкая установка.
- Общение на ходу.
- Знакомства в любом месте.
- Мобильное фото.
- Более 20 разных сервисов.

Регистрируйся:
SMS Yapp! на номер 1313
www.yapp.ru
wap.yapp.ru



Открой мир бонусов от МегаФона!
смс
@
Прими участие в акции «Бонус при платеже» в период с 1 декабря 2008 по 31 января 2009 года, и ты сможешь получать бонусы каждый раз, когда вносишь платеж на свой лицевой счет.
Подробности акции – по телефону 0500 или на сайте www.megafon.ru
0500
Лицензии №№ 15002, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377, 42688, 43495, 43496, 43497, 44199, 45418, 48826, 57736, 57759, 50788 Министерства РФ по связи и информатизации.
Реклама.
МегаФон
Будущее зависит от тебя

СТРАНА ИГР | **№01** | 274 | 2009 | ПЕРВЫЙ ЯНВАРСКИЙ Square Enix | Madworld | Valkyrie Profile: Covenant of the Plume | World of Warcraft: Wrath of the Lich King

www.gameland.ru



СТРАНА ИГР
The World Ends With You
SQUARE ENIX


СТРАНА ИГР
SQUARE ENIX
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII